

64 PAGES DE GUIDE : HALF LIFE - FALLOUT 2...
joystick
NUMÉRO 100 • 38 F
www.joystick.fr
joystick
NUMÉRO 100 JANVIER 1999
Interstate '82
EXCLUSIF !
TOUT SUR
Commando II
1 NUMÉRO
2 COUV
SUPER MEGA CONCOURS
200 000
francs de lots
T 2788 - 100 - 38,00 F
NUMÉRO 100 • JANVIER 1999 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

5 ans de développement









Sommaire

JOYSTICK 100 • JANVIER 1999

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS



75, 146, 170 Les concours Alors là c'est pas un concours, ni deux, ni quatre. Mais bien trois concours que nous vous avons concoctés pour ce numéro 5, euh 100. La nuit du jeu en réseau, des tonnes de prix, un séjour au ranch Skywalker, 200 000 pingouins… Bande de petits veinards !

54 Reportages Sillonnant le globe à bord de leur jet de fonction (un Gulfstream 5), les reporters de Joystick traquent l'info sur les futurs meilleurs jeux de demain : Commandos 2, Team Fortress 2, Homeworld, X-Wing Alliance, Outcast. 36 heures d'affilée qu'elle a dormi au retour, la pauvre Wanda.



84 Les tests C'est pas 100 jeux qu'on a testés pour nos cent ans, mais rien qu'un : Baldur's Gate. Vous cassez pas, je déconnais. Ben oui, y a aussi Speed Busters, Viper Racing, Rogue Squadron et Blood 2. Et pis Dark Project.

156 Matos Regardez-le : son café à la main, Q (prononcez « kiou ») darnaude dans les couloirs de joy, impunément. Ce gars se moque de nous. Déjà qu'il balance une niouze sur la Voodoo 3. Mais en plus, il écrit les pages qui fâchent, les pages de la rubrique Hard, la rubrique préférée de nos banquiers. Voyou va, tu vas voir ce qu'on va en faire de tes derniers gadgets.



JOYSTICK
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno LESOUEF, Fabrice PLAQUEVENT
Directeur délégué adjoint : Pascal TRAINEAU
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linos, Stéphane Noël, Sonia Caron, Christophe Gourdin, Catherine Branchut, Marie Hédon, Joseba Urruela et Hervé Drouadène
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrice : "Lady" Viviane Fitas, yeah !
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

RÉDACTION
COURRIER DES LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Pete Boule et Moulinex
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule).
CHEF DE RUBRIQUE MATERIEL : Stéphane Quentin
REPORTAGES : Mathilde Remy ainsi que Benjamin Janssens, Fishbone et Iansolo
A PARTICIPE A CE NUMERO : Daniel Ichbiah

Secrétariat : Laurence Gouffroy
Publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
antom@club-internet.fr
et Cécile-Marie Reye
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9.
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (259 F), étranger (339 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur Nudge Interactive
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Didier Couly

Couverture : Interstate'82 © Activision 1998
Outcast © Appeal/Infogrames 1998
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 64 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana



ET AUSSI...



LA SUITE DU JEU DE
Myth
LE FLEAU
Assurez-vous des hauteurs afin d'allonger la portée de vos arcs. Ces paysages spectaculaires en 3D ne sont pas de simples décors, le relief fait parfois la différence entre la survie et la mort !
Détruisez les ponts et chargez les fortifications ennemies. Frayez-vous un chemin dans les couloirs étroits du château ou encore à travers de redoutables catacombes.
Jouez sur Internet gratuitement via bungie.net
C'est le règne du carnage et de la destruction. Les murs du château s'effondrent sous le feu nourri des mortiers. Des remparts s'écoule une pluie de flèches enflammées. L'ennemi creuse vos rangs en invoquant des sorts apocalyptiques, prenant la vie de vos meilleurs guerriers.
MAC
PC CD
BUNGIE
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE



Bienvenue dans l'univers de Myth II: Le Fléau des Âmes, un jeu de stratégie qui se déroule dans un monde en 3D, fait d'alliances, de dangers et de maléfices antiques. Ici, tous les hommes craignent la colère du Fléau des Âmes, le plus cruel et perfide des Seigneurs.

sommaire

C'est bizarre ce numéro 100. Pour être tout à fait franc, je ne savais pas trop à quoi m'attendre : la troisième guerre mondiale, une baisse de prix du Big Mac, une révélation sur la mort de Mitterrand, une attaque de fourmis rouge... bref, un truc dingue. En fait, rien de tout cela. Le temps est pourri, ma femme me trompe, j'ai perdu mon schtroumf et c'est le bouclage le plus naze de l'histoire de ce canard. C'est pas compliqué, nous sommes tous morts. Je vous écris d'ailleurs d'un très spacieux caveau grand luxe, avec vue sur la pelouse. Trêve de plaisanteries, ce ne fut pas facile. Nous avions prévu des tas de choses qui n'ont hélas pu se réaliser, les éditeurs n'étant pas aussi fiables que l'horloge atomique du Palais de la découverte. Une chose est sûre : dans ce milieu, rien ne sert de courir... non, ça ne sert à rien. Mais tout n'est pas si noir. FIFA 99 (en exclusivité française s'il vous plait), Commandos Mission Pack (en exclusivité mondiale s'il vous plait), Excessive speed (en exclu mondiale s'il vous plait) et Heretic 2 (en exclusivité pas mondiale), le dessin animé de la rédaction, une interface avec les vieilles couvertures de Joystick, voilà de quoi s'amuser jusqu'au numéro 101. Pour le coup, il devrait être drôlement riche ce numéro 101... à moins que le ciel ne nous tombe sur la tête, allez savoir.

Lord Casque Noir



DÉCOMPRESSER ET LANCER LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD SANS PASSER PAR L'INTERFACE ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser ("dezipper") ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip95, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.
L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton «Démarrer» de la barre des tâches, puis cliquez sur «Arrêter». Choisissez l'option «Redémarrer sous DOS».
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton "Quitter" du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

DERNIERE MINUTE :

Vous trouverez dans le répertoire \DATA\DEMOS\COMMANDOS, la démo exclusive de Commandos Mission Pack qui n'apparait pas dans l'interface, celle-ci ayant été intégré au dernier moment. Veuillez vous reporter aux pages suivantes pour les instructions d'installation.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si oui, ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

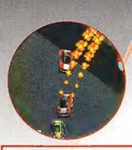
L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\
- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!! Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX6 : indispensable pour les jeux sous WIN95 et 98 (\DATA\DIRECTX6\DX6CORE.EXE)
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

DIRECTX6

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 6

cd-rom n°100



LES DÉMOS EXCLUSIVES

EXCESSIVE SPEED.

Editeur : Tridon Interactive
Système : Windows 95/98

Celui-là va bien vous plaire mais il n'est pas terrible. Il rappelle un peu dans le même genre micromachine. Mais la ressemblance s'arrête aux petites voitures vues de dessus. Sauf qu'il ne s'agit pas de voitures, mais bien de sous-marins de l'espace. Les circuits sont très courts et se déroulent trop vite pour prendre le temps d'éviter les obstacles gênants qui empêchent de mieux nager dans l'espace. Pourtant il faudrait, mais non. Car entre les mines et les murènes, sous les pièges cachés dans la vase ou déposés par des concurrents (crustacés, autres sous-marins de l'espace, anguilles extra-terrestres). La rencontre soudaine avec les barrières de la route est trop soudaine, parfois même incroyablement soudaine. Votre caisse à vite fait de se retrouver si vous la perdez parmi d'autres caisses. Trop fun, trop cool, vous allez bien vous marrer les dents.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\XSPEED du CD et cliquez sur EXSPEED.ZIP

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5.

-MODE D'EMPLOI :

Il vous suffit de configurer les contrôles dans le menu du jeu.

-CONFIG MINI :

P166, 32Mo RAM









LES DÉMOS

FIFA99

Editeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98 + carte D3D.





Aïlle ! Du foot, courage la Coupe du monde est finie. Mais rien n'empêche les éternels Fifa de sortir chaque année. Celui-là se montre plus au point que son prédécesseur. Même moi qui me fait une règle de haïr tout ce qui a trait à ce sport le trouve vraiment trop bien fait. Trop puissant puissant devrais-je dire. Alors attendez-vous à être épater par ce jeu. Heureusement qu'ils n'en sortent pas comme ça trop souvent, je finirai par me mettre au foot (non, je plaisante).
Note : les voix de la démo sont en anglais dans la démo mais en français dans la version commerciale.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FIFA99 et cliquez sur le fichier FIFA99.EXE

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

-MODE D'EMPLOI :

F1 à F8 : changements de caméra
Y : résolution du terrain
T : résolution du stade
Dans l'écran de jeu :
1 sélection des commandes
2 gestion de l'équipe
3 options
6 buts
7 carton
8 activer / désactiver le radar.

Le gamepad est recommandé. Il se configure dans le menu.

-CONFIG MINI :

P200, 64Mo RAM.



HERETIC2

Editeur : Activision
Système : Windows 95/98 + carte 3D OpenGL

Est-il besoin de le présenter après le six page dans le n°99 de Joystick? Oui, si on a envie de faire partager ce qu'on aime. Son ambiance vous immerge dans un monde pestiféré abandonné de ses dieux. Toute votre cité se déchire à belles dents. Rôtissant les cadavres (et des chevreuils), attaquant dentier en avant, vos concitoyens ne ressemblent plus au peuple pacifique que vous aviez quitté. Voilà une belle quête qui s'offre à vous dans ce quake like splendide. Notez que cette démo fonctionne en 3D OpenGL, contrairement à celle qui était disponible sur le Net.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\HERETIC2 du CD et cliquez sur SETUP.EXE

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6, carte accélératrice 3D fortement recommandée

-MODE D'EMPLOI :

Les touches se configurent dans le menu option.

-CONFIG MINI :

P200, 64Mo RAM



COMMANDOS MISSIONS PACK

Editeur : Eidos
Système : Windows 95/98



Attention, cette démo ayant été ajouté au dernier moment, elle ne se trouve pas dans l'interface. veuillez donc vous reporter aux instructions suivantes pour procéder à son installation manuellement.
Les nouvelles missions de Commandos vous donneront encore plus de mal que celles du premier jeu. Vous n'allez pas arrêter de vous perdre entre les cadavres d'allemands. Camps retranchés, châteaux SS, les cartes sont immenses et d'une difficulté encore plus relevée. Comment faire pour infiltrer les lignes sans que l'alarme soit donnée par les pompiers ? Vos cellules grises vont travailler à plein pour diriger au mieux votre équipe de mercenaires.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\COMMANDOS du CD et cliquez sur COM_FMPD.EXE

-REMARQUE :

Nécessite DirectX6.

-MODE D'EMPLOI :

Les mercenaires se dirigent à la souris. Pour une action donnée il suffit de cliquer sur le symbole voulu du sac à dos. Des raccourcis clavier existent dans l'aide.



-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM.



LES DÉMOS



CAESAR 3

Editeur : Sierra
Système : Windows 95/98

Jouer au tribun ventripotent pour exploiter les ressources de votre cité romaine au maximum tout en lui laissant l'impression d'être heureuse : voilà de la gestion sensible. En cas de problème, appelez Jospin ou Chirac.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\CAESAR3 du CD et cliquez sur CAESAR3.EXE

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5. Attention ! Jeu ultra-compliqué ! Ecoutez les conseils que l'on vous donne et n'hésitez pas à faire défiler les menus déroulants.

-MODE D'EMPLOI :

Il se dirige entièrement à la souris.

-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM

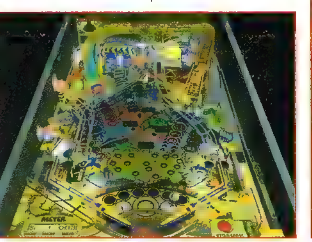
PINBALL : BIG RACE USA

Editeur : Microsoft
Système : Windows 95/98

Un flipper extra sur une musique encore plus sympa, dommage que la démo ne soit pas plus longue du genre 600Mo.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\PINBALL du CD et cliquez sur PINBALL.EXE



-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5.

-MODE D'EMPLOI :

shift / ctrl gauche : flippe gauche
shift / ctrl droit : flippe droit
S ou F1 : commencer
Alt gauche : bouger côté gauche
Alt droit : bouger côté droit
Espace : bouger devant

-CONFIG MINI :

P166, 16Mo RAM

X-GAMES PRO BOARDER

Editeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98 + Direct3D

Excellent : on n'entend que le bruit de la neige crisser sous les surfs. Les fans de surf seront ravis. Au fait, c'est également le premier jeu à exploiter du son en MPEG3.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\PROBOARDER du CD et cliquez sur PRBRDRDEMO.ZIP.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5, carte AGP 4Mo ou Direct 3D recommandée.

-MODE D'EMPLOI :

Les touches sont indiquées dans le menu. Il supporte aussi bien le joystick que le gamepad.



-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM

TEST DRIVE 4X4

Editeur : Accolade
Système : Windows 95/98 + Direct3D

Des 4x4 à fond dans des terrains pentus, ça bouge et ça secoue comme sur un cheval de rodéo. Un conseil, mettez un coussin sous vos fesses.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TDRIVEOFF du CD et cliquez sur TDRIVEOFF.EXE

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

-MODE D'EMPLOI :

Flèches gauche / droite : directions
Flèche avant : accélérer
Flèche arrière : freiner
Il supporte joystick, volant et gamepad.

-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM

TOMB RAIDER 3

Editeur : Eidos
Système : Windows 95/98 + Direct3D

Elle ne se présente plus. Poitrine volumineuse et queue de cheval valseuse, Lara reste égale à elle-même.





-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TOMB3 du CD et cliquez sur TOMB3.ZIP

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

-MODE D'EMPLOI :

Les touches sont indiquées dans le jeu.

-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM



TEST DRIVE 5

Editeur : Accolade
Système : Windows 95/98 + Direct3D

La célèbre course de voitures " attrape-moi shérif " revient avec des circuits encore plus impressionnants.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TD du CD et cliquez sur TD.EXE

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

-MODE D'EMPLOI :

Les touches sont indiquées dans le menu option.

-CONFIG MINI :

P200, 64Mo RAM

RIVAL REALMS

Editeur : Titus
Système : Windows 95/98

Sous un air vieillot, ce jeu vous accroche sans complexe dès que vos petits bonhommes commencent à avoir de l'expérience. Une histoire de sentiment et l'un des rares jeu de stratégie qui plaît aux nanas.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RIVAL du CD et cliquez sur RIVAL.ZIP





LES DÉMOS

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

-MODE D'EMPLOI :

Laisser vous aider par le guide durant le jeu.

-CONFIG MINI :

P166, 32MO RAM



MOTO RACER 2

Editeur : Delphine Software
Système : Windows 95/98

Même si on n'aime pas la moto, on ne peut qu'apprécier ce jeu. Très rapide, le mode arcade offre de supers sensations.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MOTOR2du CD et cliquez sur SETUP.EXE

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5, Direct 3D conseillé

-MODE D'EMPLOI :

Les touches sont dans option. Le Feedback est très bien supporté.

-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM

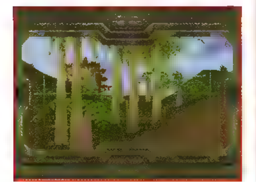
CARNIVORES

Editeur : Wizard Works
Système : Windows 95/98 + Carte 3D

La chasse aux grands dinosaures ! Il y a rien de mieux si vous aimer accrocher vos trophées au mur de votre chambre à la façon du jeu Chasseur de Daim

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\CARNIVORE du CD et cliquez sur CARNIVORE.EXE



-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5, 3Dfx recommandée.

-MODE D'EMPLOI :

Les instructions se trouvent dans le jeu.

-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM.

CYBERMERCS

Editeur : Digital Impact
Système : Windows 95/98

Ca ressemble beaucoup à Crusader No Remorse mais ce n'est pas notre ami à armure rouge. En tout cas, ça le vaut bien avec pas mal de petits trucs assez délires à la Alien.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\CYBERMERCS du CD et cliquez sur CYBER.ZIP.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

-MODE D'EMPLOI :

1,2,3,4 : armes
Q,W : utiliser objets dans les poches (grenades, trousses de soin)
TAB : carte
G : sortir du robot
H : détecter et illuminer les objets opérationnels
P : pause
Bouton gauche de la souris : se déplacer
Bouton droit : tirer

FUTURCOP

Editeur : Electronic Arts
Système : Windows 95/98, carte 3D

Explosions en tous genres, ce petit jeu d'arcade vous fera vite découvrir les joies du flic de l'an 2100. Quand on vous dit un justicier dans la ville, vous pensez ? Robocop évidemment.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FUTURCOP du CD et cliquez sur FCOPDEMO.EXE

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6

-MODE D'EMPLOI :

X sauter
ALT : mitrailleuse
Echap : quitter
Ctrl : actionner
Espace : arme lourde
C : arme spéciale
TAB : changement de vue
Flèches : directions.

-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM.

DELTA FORCE

Editeur : Novalogic
Système : Windows 95/98, carte 3D

Jouer au sniper est un véritable pied surtout quand on s'attaque à une base enfoncée entre deux collines. Deux autres marines vous aident dans des missions en tout genre. De la tactique militaire à fond.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DFORCE du CD et cliquez sur DFDEMO.EXE

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6

-MODE D'EMPLOI :

Les touches sont indiquées dans setting

-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM.

DEMONSTAR

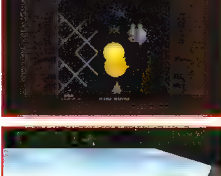
Editeur : Mountain King Studio
Système : Windows 95/98

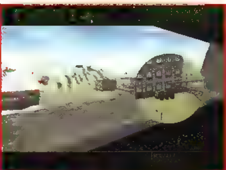
Ce jeu là vous réapprendra les plaisirs du scrolling vertical. Vaisseau qui survie amasse bonus comme dans les vieux principes de nos premiers jeux.

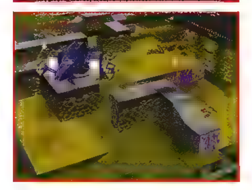
-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DFORCE du CD et cliquez sur DFDEMO EXE









-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6

-MODE D'EMPLOI :

F2 : joueur1 commencer
F3 : joueur2 commencer
Flèches : directions
Ctrl : tirer
Espace : mega-bomb
Ctrl-Alt-A : abandonner mission
Alt-X : quitter

-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction (au minimum Pentium II 266, 32 Mo de RAM). De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



"Le concept est excellent."
Total Play 7/10
"Une jouabilité exemplaire et une réalisation à toute épreuve."
PC Team 92 %
Il n'y a qu'un vaccin pour stopper ce Virus : vous.
V2000
Le danger se propage toujours.
PlayStation
PC CD ROM
FRONTIER
GROLIER INTERACTIVE
INFOGRAMES FRANCE
http://V2000.grolier.co.uk
Image Bank : Steve ALLEN

Courrier

Ça ne rigole pas ici, en tout cas pas ce mois-ci, avec en vedette américaine, la vente à distance, qui fait beaucoup parler d'elle ces temps-ci et occupe une part grandissante dans vos angoisses consuméristes. Vous allez le constater, le sujet est pointu, épineux, et il a déjà fait saigner. Comme chaque mois, petits rappels thérapeutiques avant d'entrer dans le gras du sujet : l'adresse e-mail du courrier des lecteurs est pom2ter@joystick.fr . Continuez à envoyer vos tips et soluces à crack@joystick.fr . Quant à « C'est le Delco », il reste le grand gagnant du concours de l'adresse la plus lourdingue de la bande : Lmilagro@club-internet.fr . À ces adresses règne un climat de terreur entretenu par trois règles inflexibles : Nous ne répondons jamais personnellement. Nous ne donnons jamais ni astuce ni soluce, ni conseil d'achat. Nous ne dépannons jamais les malheureux dont la configuration ou le jeu plante (nous sommes tous beaucoup trop occupés à draguer la nouvelle stagiaire Minitel). Pour intervenir dans ces colonnes, toujours deux adresses : Courrier des Lecteurs, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex et pom2ter@joystick.fr

monsieur pomme de terre

Ça flippe aux States

Une émission entière de « Capital « sur M6 a été consacrée à l'achat aux États-Unis, via Internet. Les produits qui m'intéressent spécialement sont les CD audio ou de jeux, ainsi que les DVD, qui sont légers et ne risquent pas de se briser durant le trajet. C'est beaucoup moins chers que d'acheter en France, et les journalistes ne voyaient qu'un unique inconvénient, les quelques semaines d'attente. Mais étonnamment, ils n'évoquaient pas un instant la question la plus inquiétante : et si le colis ne nous arrivait pas ?

La question dépassant de loin nos compétences, nous nous sommes empressés de passer le bébé à un spécialiste de nos amis, Maître Olivier Iteanu, avocat à la Cour d'Appel de Paris, initié aux obscures arcanes du droit sur Internet. Voici sa docte réponse :

« Quels sont les recours en cas de non réception d'une commande faite à l'étranger (plus particulièrement aux USA) via Internet ? La question a une réponse théorique facile. En France, le texte principal qui s'applique à ce type de conflits est la Convention internationale de Rome du 19 juin 1980. Cette convention est protectrice des droits des consommateurs, puisque celui-ci ne peut être privé « de la protection que lui assurent les dispositions impératives de la loi dans lequel il a sa résidence habituelle ». En clair et pour répondre à votre question, le droit français s'appliquera dans ses grandes lignes et notre consommateur lésé pourra saisir les tribunaux français et obtenir la condamnation du marchand indélicat. Mais cette situation est très théorique, car une fois le jugement obtenu, il faudra l'exécuter aux États-Unis. D'une part, les autorités publiques américaines devront coopérer pour exécuter cette décision française. Pour ça, notre consommateur devra passer par une procédure judiciaire particulière, appelée « l'exequatur », au cours de laquelle le juge américain contrôlera la légalité du jugement français au regard des lois américaines ; d'autre part, cette nouvelle procédure a un coût élevé et peut, dans certains cas, s'avérer longue. Aussi, pour un consommateur moyen, le meilleur conseil qui puisse être donné consiste encore à ne s'adresser qu'à des marchands de bonne renommée et de limiter le montant de ses acquisitions. C'est ce qu'on appelle la gestion du risque juridique... »

Olivier ITEANU

ITEANU & Associes
Avocats à la Cour d'Appel de Paris - Law Firm - 166, rue du Faubourg Saint-Honoré, 75008 PARIS
Fax 33 (0)1 42 56 90 02
http://www.iteanu.com

Mais qui s'embarquerait dans pareil imbroglio juridique international pour quelques malheureux CD ? Conclusion pragmatique donc : il n'existe aucun réel recours pour de si petites sommes. Et comme vous allez le constater, il est déjà bien difficile d'obtenir gain de cause en France pour des litiges similaires, comme le montre le témoignage qui suit, kafkaïen :

Ça craint à Melun

Je vous écris pour vous souhaiter un joyeux Noël et pour vous remercier d'avoir répondu à ma lettre dans votre n° 98 sous le titre « VPC, Père Fouettard ». Je vous rappelle que j'ai acheté un disque dur par correspondance le 27 août 98, et que mes ennuis ont commencé en recevant un disque défectueux dans un colis ouvert. Sur vos conseils, et devant l'obstination du vendeur à ne pas me dédommager, je suis allé voir un inspecteur de la DDCCRF (Direction départementale de la répression des fraudes), mais ils n'ont rien pu faire pour moi. J'ai exigé le remboursement par lettre recommandée, mais sans succès : on ne peut pas les obliger à accepter un courrier recommandé ! Après avoir gueulé au téléphone, j'ai finalement reçu une semaine après, juste au moment ou j'allais m'adresser au Tribunal d'instance comme me l'avait conseillé la DDCCRF, un disque dur de marque différente et... défectueux lui aussi ! (Comme j'ai commencé à douter de moi, je l'ai même fait vérifier par un spécialiste). J'en suis aujourd'hui à m'adresser à une association de consommateurs, UFC Que Choisir, avant de porter l'affaire devant le Tribunal d'instance. Suite au prochain épisode...

Pat

Que faire ? La loi suit lentement son cours, tenez-nous au courant des développements de votre affaire. Je ne doute pourtant pas que vous obteniez finalement gain de cause ; la DDCCRF et les organismes de défense des consommateurs sont effectivement les portes auxquelles il faut frapper. Mais nous sommes bien loin de la joie de recevoir, comme par magie, des produits moins chers qui viennent se glisser tous seuls dans votre boîte aux lettres. Signalons au passage la pratique immonde et aussi vieille que la VPC, de renvoyer à un acheteur mécontent un second produit défectueux (parfois même le même produit qui avait été renvoyé) pour faire durer l'affaire et espérer que le plaignant lâchera l'affaire de guerre lasse. Votre exemple ne fait que confirmer la conclusion de Maître Olivier Iteanu : limitez les risques en vous adressant, même en France, aux VPCiste qui s'engagent par contrat au-delà de l'application de la loi (en proposant, par exemple, l'échange standard automatique sous trois semaines au lieu d'une, même si le produit acheté fonctionne). Renseignez-vous et faites jouer la concurrence.

Les foies

Half-Life est enfin sorti en France. Et pour une fois, pas 3 mois après la sortie aux States. Hop, je l'achète dans mon centre commercial. La pause-dîner, puis j'attaque les choses sérieuses. La boîte est belle, couleur fluo orange trip mal digéré. Symbole Lambda cabalistique à tout-va. La tension monte !!! Je déballe, je parcours rapidement la notice, tout en français, propre, pro. Je lance l'install. Tout se déroule comme prévu, etc. Je cherche le raccourci sur mon bureau, ça y est H-L... Bon sang ! On me demande la « clef CD » pour démarrer !!!! Je cherche et là, stupeur, sur le boîtier il y a bien un emplacement pour la CD Key mais blanc, vide, le trou, l'horreur. Ma vie bascule.

Philou

C'est l'exemple type de l'incident qui aurait aussi bien pu arriver lors d'une vente par correspondance. Ici, votre seule déconvenue sera de retourner chez votre vendeur pour échanger le jeu (il s'agit d'un cas de vice de fabrication : le remboursement ou l'échange immédiat vous sont dus). Pour vous consoler, imaginez ce même jeu, reçu par la Poste après trois semaines d'attente, et les démarches à entreprendre auprès d'un prestataire péruvien dont le siège social (fictif) se trouve en Tanzanie et dont le PDG est une mangouste qui s'exprime en langage des signes par caméra CuseeMe.

Toi vendre

L'objet de ma lettre est d'essayer de fournir des éléments de réponse à Flok, qui voulait « vendre des trucs » sur le Internet comme ils disent maintenant (courrier des lecteurs 99). Plusieurs problèmes se posent :

1) Trouver un hébergeur qui propose des solutions de paiement sécurisé (oublier le site perso sur Mygale, Wanadoo ou Infonie).

2) Trouver une banque (Le Crédit Mutuel est une des rares banques françaises à offrir ces solutions grâce à son excellent Cybermut).

3) Trouver le fric. Il faut ouvrir le site chez l'hébergeur (cher...), et bloquer 40 000 FF sur un compte pour les impayés (demandé par la banque). La gestion du site par l'hébergeur coûte aussi assez cher (quelques centaines de francs par mois).

Je pense que la solution la plus simple est de fournir un moyen de contacter l'association, le paiement sécurisé est vraiment trop cher et peu répandu en France.

Luther2022

Merci pour ces précisions. Conclusion : nous avons tous un PC, un modem et une carte bleue. Aussi merveilleusement que dans une publicité IBM, nous pouvons d'un simple clic vendre et acheter, en France comme à l'étranger, gagner du temps et de l'argent. Mais le moindre grain de sable dans la mécanique transforme tout en son opposé : perte de temps, perte d'argent, situations dignes de la 4e dimension.

news

Edito Retro

Pfff, quelle galère ce Salon des jeux vidéo de 1989 ! Tenir le stand de MicroNews en plein bouclage, au secours. Et j'ai toujours pas écrit ma rubrique Prof ST. Re-galère. Tiens, voilà des lecteurs qui approchent, je parie qu'ils vont me demander la date de sortie de Iron Lord. Argh ! Bon tant pis, je laisse Doc Amiga se débrouiller avec eux et je file chez Cobra Soft. Bah tiens, c'est quoi ce stand miteux, coincé entre un X-Wing taille réelle et la sortie de secours ? Ah ouais, c'est « Joystick Hebdo ». Ah ah ! Un pote de « ST Mag » m'a dit que c'était de vrais gamins, les journalistes de « Joystick Hebdo ». C'est vrai qu'ils ont l'air bien jeunots, en train de frimer avec leur badge « Presse ». Remarquez, ils ont une bonne bouille. Leur canard est un mélange de soluces dessinées à la main et de cheat codes, le tout saupoudré de minitests. Décidément, le millieu de la micro marche sur la tête. Tenez, c'est comme « Tilt ». Je ne sais pas ce qu'il leur a pris de sortir un Tilt Bis. Deux mag par mois ! Comme s'il y avait assez d'actualités pour ça. C'est pas avec les jeux Amiga, ST, Amstrad, C64, Spectrum, NEC Coregrafx (PC Engine), Sega et Nintendo qu'ils vont remplir leurs pages. Ah oui, j'oublie, tenez-vous bien, le PC ! On croit rêver. Imaginez des jeux de merde en 4 couleurs (mauve clair, mauve foncé, mauve très foncé et mauve très clair), au mieux 16 sur Amstrad PC 1640. Non, maljvouldis, jouer sur PC est une hérésie. L'avenir, c'est le futur TT avec un transputer ou même l'Archimède, à condition que ces glands d'Acorn baissent leurs prix parce qu'une bécane de jeu à 15 000 balles, ça ne marchera jamais, et je m'y connais !

Quant à ce « Joystick Hebdo », je m'interroge.

Cyrille Baron

Épilogue

Un an après, « Joystick » paraissait dans sa forme mensuelle. Quelques grincements de dents, et surtout beaucoup de fous rires plus tard, merci à tous. En près de dix ans, le contenu a évolué, des gens sont arrivés, repartis, revenus, se sont fâchés, réconciliés, perdus de vue. Bon allez, c'est pas le tout, ne cherchez pas dans ce magazine de souvenirs du passé. De toute façon, vous connaissez les anciens numéros aussi bien que nous. Ah oui au fait, c'est quand même pas mal, le PC.



ONCLE MOULINEX PRÉSENTE : UN NUMÉRO DE JOYSTICK PLUTÔT CALME

Formule Dé

Dans le cas très improbable d'un méta-plantage de votre bécane (ou encore dans le cas très probable d'une grève prolongée d'EDF, due au mécontentement d'une partie de son personnel contre toute privatisation, totale ou partielle, nous vous prions, Madame, Monsieur de bien vouloir nous excuser de la gène occasionnée), Jeux Descartes nous fournit un jeu de plateau, en carton, sur lequel on peut faire avancer des Formule 1, case après case, à l'aide des résultats de courses et de chrono communiqués par un dé. Et, marrez-vous ! Mais c'est vraiment un jeu poilant. Ils n'en sont pas à leur 1er coup d'essai, puisque nous en sommes au 17e et 18e circuits : Buenos-Aires et Barcelone. Ça coûte moins cher qu'un PC accompagné de son onduleur.



ausecoursjaifaim@pasdetune.india

Malgré le marasme économique dans lequel est plongé le pays, l'industrie des ordinateurs personnels est en plein boom. Les ventes de PC devraient ainsi dépasser le million pour cette année, ce qui correspond à une progression de 43% par rapport à l'année passée. Par contre, on ne connaît pas le pourcentage de la population qui pendant ce temps-là crève la dalle. Bah ! tant que les pauvres ne seront pas online, ça sera difficile de les recenser.

SUN ET ORACLE

Oracle et Sun, ou Sun et Oracle, comme vous préférez, vont s'unir pour travailler sur un nouveau concept d'ordinateur ne nécessitant pas de système d'exploitation. Cela vise, bien évidemment, directement Microsoft, avec son Double-vitrage NT ou 98. Surtout depuis que Sun a gagné son procès contre Billou au sujet de Java. Encore une sombre histoire de licence, pour changer.

Empereur recrute sbires

Si vous avez des compétences en pilotage et en système d'armement ; si vous êtes dur à la douleur et que vous ne voyez pas l'utilité de dormir plus de 3 heures par nuit ; si vous pouvez résister à des ingestions massives et répétées de Coca-Cola et de Granolas, alors contactez d'urgence le psychiatre le plus proche.

Par contre, si vous êtes tout ça et en plus programmeur d'applications Windows (C/C++, Assembleur, développement sous Windows 95/98, VisualC++, connaissances mathématique/3D très appréciées) et/ou programmeur réseau (Programmation TCP/IP, Winsock/BSD, bonne connaissance d'UNIX), alors sachez que **Vibes recrute** !

Les Empereurs de Mankind apprécient l'expérience, mais elle n'est pas indispensable. Vibes est situé à Paris, mais n'ayez pas peur de les contacter depuis la province. Envoyez vos CV à **job@mankind.net**

1 magazine
2 couv
3 petits points

Bon, ça ne va pas révolutionner le petit monde de la presse micro, mais à l'occasion de notre numéro 100, nous nous sommes offert un petit luxe. Deux couv', hop ! rien que ça (le contenu du magazine reste le même). Naturellement, tout cela est bassement commercial et nous espérons vendre deux fois plus de magazines, mais avouez que ça en jette. Enfin nous, on trouve. Achetez les deux pour vous faire une idée ! (Je suis pas un peu lourd, là ?).





news

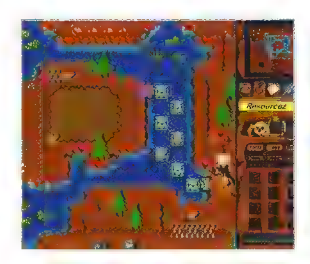
Creative accusé de viol

Aureal attaque Creative en justice, l'accusant d'avoir violé deux de leurs brevets. Aureal est la société qui a développé l'A3D, un concurent de l'EAX, qui donne au son ce rendu 3D exceptionnel en calculant les échos, les réverbérations, etc., en temps réel et en fonction du décor. Pour sa défense, Creative aurait répondu qu'Aureal n'avait qu'à trouver mieux que « toto » comme mot de passe, pour accéder au fichier « Pas touche super confidentiel.doc ».

Huit millions de francs ! c'est l'estimation du montant d'un trafic de DVD qui vient d'être démantelé. Une société des Yvelines diffusait des disques importés des Etats Unis sans visa en Europe via une société écran basée en Grande-Bretagne. Commandés à Los Angeles, ces disques arrivant en France étaient expédiés, par La Poste, à des clients en France, en Grande-Bretagne, en Irlande, mais aussi en Allemagne, en Belgique, au Portugal, en Pologne, en Suisse et en Australie. Pour le seul mois d'octobre, ce trafic a porté sur environ 12 500 DVD revendus 210 FF pièce. Mince, quelle bande d'escrocs. 210 balles, c'est plus cher qu'au Virgin.

Gruntz

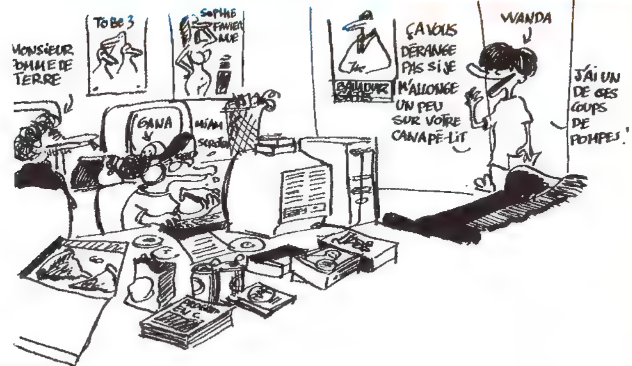
Il n'y a pas une heure, je n'attendais de l'avenir qu'un unique jeu, Duke Forever. Désormais, Duke devra partager mon cœur avec une poignée de bonshommes verts. Je viens de jouer à la démo de Gruntz. Il ne paye pas de mine comme ça et les photos d'écran jointes à cette niouze doivent en donner une bien piètre image. Pourtant, quelques minutes ont suffit à me convaincre : Gruntz est la relève de Lemmings. Un concept nouveau, une interface simple et intuitive, des personnages attachants et poilants, des niveaux passionnants .. je vous fiche mon billet que Gruntz sera le jeu de puzzle de l'année. Je prend pas de risque, ce sera peut-être le seul.





Quick Beurgueur

Les quick vote de cnn.com sont toujours étonnants. Les quick vote, ce sont des sondages immédiats qui, comme le précise le grand média, n'ont aucune valeur scientifique et ne représentent absolument pas l'opinion des internetmen. Faut dire que, parfois, ça pète un peu les plombs. Exemple de question tordue : « Qui a écrit le meilleur chapitre 8 ? » (réponse : Ari D. Wolf à 60 %) ou « Quel type de voyageur êtes-vous ? » Pour finir sur une, assez extraordinaire : « Un récent sondage montre que vous n'y connaissez pas grand-chose à l'environnement, êtes-vous d'accord avec cela. » (la reponse « non », l'emporte à 46 %). Une assez bonne démonstration ad absurbo.
Les quick votes sont au **http://cnn.com/POLL/results/67741.html**



FIFA FRENCH TOUCH

Deux de nos lecteurs, fans de Coupe du Monde 98 viennent de mettre un point final à un patch de 18 Mo comprenant 40 clubs européens (qui remplacent toutes les équipes nationales.), les vrais maillots avec sponsor (domicile et extérieur), les vrais fanions, les effectifs de la saison 98/99, les vrais noms de joueurs, de nouveaux commentaires, neuf nouveaux stades etc. tout ça gratos et s'installant d'un simple clic. Si la place ne vient pas à manquer, on le collera le mois prochain dans le CD. Et si vous êtes pressé, c'est là qu'il faut toquer pour le télécharger : **http://lfjr.club-internet.fr/fifa98/**

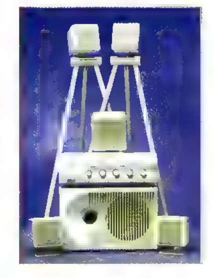
Hacker arrêté à Los Angeles

Quand on est hacker en Californie on n'a pas un choix étendu d'activités · rouler en Ford merdique volée, draguer une fausse blonde à la sortie d'un bar minable, se branler devant ses copains en hackant la page web d'une secrétaire de la CIA tout en se vantant qu'on réussit a pénétrer dans les réseaux du Pentagone, et surtout en fin de carrière dénoncer ses « contacts ». Cette histoire pourrait être celle de Justin Petersen, un hacker comme tant d'autres . Ce dernier s'était un peu rangé en dénonçant ici et là d'anciens collègues dont le très emprisonné Kevin Mitnick. Mais comme tous les grands enfants, il n'a pas pu s'empêcher de recommencer et a chipé 150 000 dollars virtuels à un institut financier. Il s'est fait arrêter cette semaine. Il se serait alors écrié « Vous ne pouvez pas faire ça ! j'ai des droits ! » Ce type est vraiment un minable.



En ce moment, la grande mode des scientifiques désœuvrés est de prouver au monde que oui, on peut empêcher Internet Explorer de se lancer lorsqu'on lance Windows, contrairement à ce que prétends Microsoft. Le gagnant du concours de suceur de boules du mois est Edward Felten un professeur de Princeton qui démontre avec une k7 vidéo de trente minutes à l'appui que l'opération est possible en supprimant quelques fichiers ça et là. Interrogé par la presse internationale, Felten a déclaré qu'il avait plusieurs autres k7 vidéo en préparation dont « Felten's Workout » un cours d'aérobic, « Command.com easily removed » sur les gags du nouvel an et « Inside Steve Jobs » un film gay de commande qui traite lui de tout autre chose.

Un PC tout vidéo, tout son





On vous en a déjà parler mais Creative a sorti un kit DVD 5x donc de dernière génération avec une carte de décompression Mpeg2 Dxr2. Il est fourni avec Wing Commander IV version DVD et Claw de Monolith. Au prix de 1590 F TTC voilà un bon plan pour ceux qui souhaitent mater les DVD Vidéo et pour les futur DVD Rom

Coté son voilà le premier kit d'enceinte Dolby Digital 5.1 (Stéréo sur les enceintes arrières Dolby AC 3) au prix incroyable de 1990 F TTC. Un tel équipement vaut en moyenne 6000 F TTC dans les magasins de Hi-Fi avec une qualité sonore sans doute supérieure

L'ensemble Desktop Theatre 5.1 est constitué d'un caisson de basse, d'une enceinte arrière et de 4 satellites dont 2 montés sur pieds. Il utilise un ampli externe qui se connecte à la sortie SPD-DIF de votre carte de décompression

Internet Akbar

Le premier cybercafé Iranien vient d'ouvrir ! Il est déjà divisé en deux salles, une pour les hommes et une pour les femmes, et un puissant programme de filtrage anti-cul, et anti-politique anti-islamique a été installé. La première brebis qui s'égare dans des sites qui ne respectent pas les règles islamiques est priée de se déconnecter et d'aller se dénoncer aux autorités religieuses.

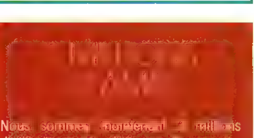
Half-Life incomplet

Certains acheteurs de Half-Life ont eu la désagréable surprise de se retrouver avec une boîte de jeu sans numéro de série : dommage parce que ce dernier est nécessaire pour installer le jeu ! Sierra a reconnu le problème et propose la solution suivante : les acheteurs pourront renvoyer le livret de règles au service après vente comme preuve d'achat et recevoir en retour le numero tant attendu. En voilà un système qu'il est pas pratique, espérons qu'ils trouveront mieux. Pour tout renseignement, contactez leur hot-line au 01-46-01-46-50

LA LEÇON

« Qu'est-ce qu'un jeu ? C'est un environnement dans lequel vous prenez des décisions, qui modifient cet environnement, et, dans lequel, prendre ces décisions est une chose amusante à faire. » C'est sur ces paroles que commence l'interview donnée par Harry Teasley, game designer d'Half-Life, au webzine Loony Games. Amateurs et professionnels, ne manquez pas la leçon. Ce gars a tout compris. http://loonygames.com

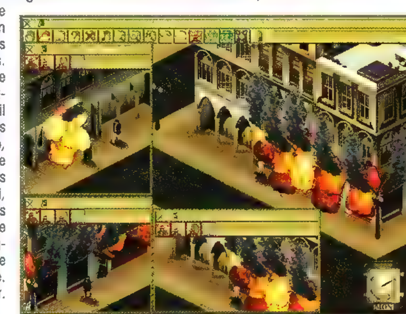




Nous sommes [illegible] 2 millions d'utilisateurs du Net en France. Le nombre d'utilisateurs a plus que doublé en un an, tandis que le nombre d'ordinateurs connectés au Net a augmenté de plus de 66 %. Par ailleurs, il apparaît que plus de 40 % des PME françaises ont, au moins, une [illegible] ou site dans leurs [illegible].

Gangsters : abandon par gavage

Presque quatre ans que je suis à Joy. J'en ai testé des trucs hermétiques : simulateurs de vol IFR (en texte), jeux de gestion en Allemand (archtung ichpracheunicht archler y/n ?), managements de foot à la parenté obscène avec Excel, logiciels de vie artificielle codés par des mathématiciens extraterrestres. Il fallait une première, la voici : Gangsters a eu ma peau. Cinq heures d'errance dans un didacticiel m'ont fait ravaler ma dignité. J'ai lâché mon PC et humblement, me suis avalé les cent pages de manuel. Fort de cette expérience que dans le Périgord on appelle « gavage », je m'en suis retourné au jeu... sans plus de succès. Alors j'abandonne pour ce mois-ci. Je ne sais pas si c'est un bon ou un mauvais jeu. Tout ce que je sais, c'est qu'il nous a été envoyé par Eidos un mois après sa sortie en boutique, que Fredo, qui s'occupe du serveur Minitel de Joystick, est déjà harcelé par des joueurs aussi paumés que moi, qu'interface et manuels ont été conçus par des dyslexiques. Par contre, parole de pomme de terre, j'aurai testé Gangster d'ici le mois prochain, même si je dois y abandonner ma santé mentale. Attendez le test avant de vous y risquer.

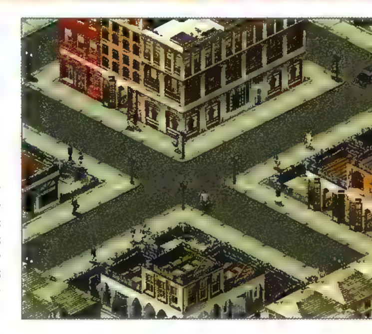


Finalement fantaisiste

Des publicités sur Final Fantasy VIII ont commencé à fleurir dans des mags japonais. Le jeu adoré de millions de Playstationeux et de pas beaucoup de PCistes est prévu pour le 11 février, au pays du soleil qui se lève. Pas de nouvelles pour les autre pays, et encore moins sur la version PC pour peu qu'elle existe.

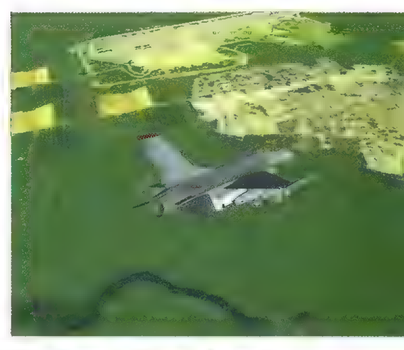
Caché et dangereux, c'est le titre

Take 2 vient d'acquérir Hidden & Dangerous, un jeu d'action-stratégie qui portera sur la seconde guerre du monde de la planète Terre. D'après monsieur Take 2, le soft réunira tout ce qu'on peut trouver dans Rainbow 6 et dans Special Ops, plus plein d'autres trucs, qu'il dit aussi. Vous dirigerez un groupe de soldats qui devra effectuer des missions d'infiltrations et de sabotages en plein territoire ennemi, un peu dans l'esprit de ce que propose le Commandos de Pyro Studios. Le soft comprendra 25 missions inspirées de vrais événements, réparties dans 6 environnements différents. Le tout sera accéléré 3Dfx, comprendra un mode multijoueurs pour 4 pélerins, et devrait être disponible au second trimestre 99.



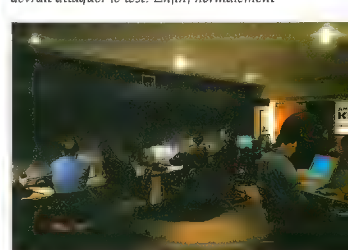
GENRE : SIMULATION DE VOL
ÉDITEUR : MICROPROSE
DÉVELOPPEUR : MICROPROSE
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 99

FALCON 4.0



C'est un fait, Falcon 4.0 est devenu, pour beaucoup, une sorte de légende urbaine, un truc dont on entend parler depuis des lustres mais qu'on ne voit jamais dans les magasins. Cette fois, les choses semblent se préciser, puisque 5 ans après la sortie de Falcon 3, Microprose a présenté officiellement son rejeton à la presse européenne. Confortablement installés dans une salle de jeu en réseau londonienne, chauffée et éclairée, tout confort, WC séparés, digicode, peintures à prévoir, nous avons enfin pu savourer le fruit de 5 années de boulot et de 3 ans de retard. Après avoir absorbé moult petits fours et autres boissons alcoolisées, nous avons joué à la version quasi définitive de l'arlésienne ailée, et ce pendant 2 bonnes heures. Durée nettement suffisante pour présager de l'excellente qualité du programme, ainsi que sa supposée gourmandise en terme de puissance de calcul. Cette simulation poussée sera accompagnée d'un environnement photo réaliste pour le moins aguichant (couvrant une superficie d'1 million de km²), inspiré du paysage coréen. La campagne, subdivisée en trois parties, sera entièrement dynamique et opposera États-Unis et Russie, par l'intermédiaire de la Corée. Dynamique, cela signifie que chaque action que vous effectuerez aura une influence sur l'évolution globale du conflit. Bon, ça, vous connaissez déjà, mais Falcon 4.0 devrait être particulièrement chiadé sur ce point La mauvaise nouvelle, c'est que la version entièrement francisée ne sera disponible qu'en février, car outre les voix, Ubi Soft aura la dure tâche de traduire les 600 et quelques pages du manuel (courage Bénédicte, après tout, c'est pas si terrible que ça... 600 pages, une rigolade !). Allez, encore un peu de patience et on devrait attaquer le test. Enfin, normalement





Notre PC Bower qu'on a



Vous êtes très nombreux à avoir acheté le PC Bower Joystick et ça, c'est une bonne nouvelle. Encore un petit effort, et nous pourrons partir aux Bahamas. La mauvaise nouvelle, c'est qu'il y a eu un petit cafouillage sur les 300 premiers PC. Non seulement le pack de jeux Electronic Arts n'était pas dans le carton, mais par ailleurs le CD contenant les docs des jeux n'était pas gravé.

Si vous êtes dans ce cas, sachez :

a) Que le responsable a été passé au lance-flammes au petit matin (ces lueurs rougeâtres dans la brume, une merveille),

b) Que vous avez une machine collector (il n'y en a que 300 sans jeux),

c) Qu'il suffit de renvoyer le bon prévu à cet effet pour recevoir les 10 jeux E.A.

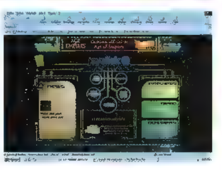
d) Qu'il suffit pour les autres de faire la demande du CD de documentation à :

Documentation Electronic Arts
BP 216 000
13 853 Aix-en-Provence Cedex 3

Sérieusement, nous sommes vraiment désolés de ce contretemps. Non, je dis ça parce que je sais que les lecteurs n'ont aucun humour.

Le Père Noël frag comme un fou sur www.joystick.fr

Le Père Noël a livré un max de PC dans la nuit du 24 au 25. La majorité des écrans étant maintenant des 19 pouces, il a dû s'acheter un traîneau break de 20 rennes fiscaux pour pouvoir tout emporter. Vous avez déjà essayé de faire passer un 19 pouces par une cheminée, vous ? A 30 kg l'écran, il a vachement maigri dans la nuit. Rachitique qu'il était. En rentrant, il a bouffé deux de ses rennes (les plus vieux, Bretzen et Wasa), puis il a dormi 4 jours entiers histoire de digérer. Crevé qu'il était. Une fois bien reposé, il s'est connecté sur www.joystick.fr, histoire de voir si le site était toujours aussi risible. Depuis le temps qu'il attend la création de son compte pour accéder au forum... Ah ah ah ! Et là, ô surprise, le forum était ouvert à tous, le site avait changé d'interface, et, cerise sur la bûche, des serveurs de jeux étaient disponibles, avec des statistiques générées en temps réel. En grand fan de Quake 2, cela fait maintenant trois jours qu'il est connecté et qu'il tue des tas d'enfants.



Ce n'est que le début. Courant avril, www.joystick.fr sera complètement refondu pour proposer à tous un vrai site sur le jeu. Mhhh... on ne peut pas tout vous raconter, mais ça risque juste de déménager grave de grave, d'autant que vous pouvez envoyer vos idées à webmaster@joystick.fr. Bon je vous laisse, j'ai le Père Noël qui recommence à m'insulter sur ICQ. Allez, je lance Quake 2. À tout de suite !

Comme les pro

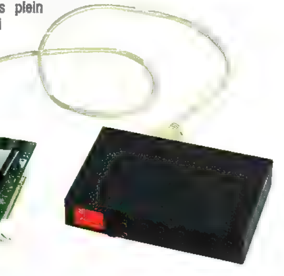
Monolith, l'éditeur de Shogo et de Blood 2, a distribué librement les codes sources d'utilitaires pour le Litech Engine. Le moteur 3D, pour ceux qui débarquent. Ainsi, les joueurs les plus compétents seront à même de laisser libre cours à leur créativité, en mélangeant librement les deux univers. Cela concerne aussi bien les persos, les armes que les niveaux. De plus, il est possible de créer ses propres maps ou bien d'éditer celles existantes. Toutefois seules les versions complètes des jeux sont susceptibles d'être modifiées.

C'est normal, c'est Jéhovah

Ça [illegible] pas beaucoup de rapport mais [illegible] bien [illegible]. Après avoir subi d'urgence une transfusion sanguine qui lui a sauvé la vie après un accouchement difficile, une jeune femme témoin de Jéhovah (qui refuse l'apport de fluides extérieures) a décidé de porter plainte pour viol contre les médecins de la maternité.

MAXI STUDIO ISIS de Guillemot

La nouvelle carte son de Guillemot n'en est pas vraiment une. Au départ, c'était un aspirateur. C'est devenu, par la suite, un char Leclerc, puis, quelques mois après, un studio d'enregistrement 8 entrées 4 sorties Full Duplex. Ça se compose d'une carte PCI et d'un Rack Externe. Le gros DSP situé sur la carte permet de gérer 8 entrées et 4 sorties en full duplex hardware. Les prises RCA sont des S/PDIF 32, 44,1 ou 48 KHz, il y a une interface Midi Din in/out/thru et puis plein d'autres trucs utiles aux musicos. Voilà, j'ai d'autres trucs à dire mais je les réserve pour le test. Oui, un matos comme ça, ça se teste, et pas qu'un peu. Ah si tiens, ça coute 2290 Francs.



Pas de Noël pour outlook express

Blue Mountain Art est une compagnie spécialisée dans l'envoi de cartes de vœux électroniques via e-mail. Seulement voilà, profitant du fait que Microsoft, le géant de tout, vient de monter un site concurrent au leur, les dirigeants de Blue Montain Art ont décidé de les attaquer en justice. En effet, une des versions d'essai d'Internet Explorer comporterait un filtre envoyant leurs cartes de vœux dans un dossier spécial de style poubelle. Le conseiller en communication de Microsoft (à ce niveau de problèmes, on ne peut plus l'appeler attaché de presse) précise toutefois que ce filtre agit aussi sur les messages de Microsoft qui iront eux aussi fêter un joyeux Noël à la corbeille. Comme quoi .



GOD se fait Kiss

Bloodshot Entertainment et Gathering Of Developers ont signé un ch'tit accord pour développer un jeu. Jusque là, rien d'extraordinaire, on a l'habitude que les développeurs fassent des jeux. C'est un peu leur trip. Le fruit de leurs entrailles, fallait pas qu'il s'en aille. Bon bref. Le jeu sera basé sur le groupe Kiss, les tapettes qui se maquillent en noir et blanc. Pas la peine que les fans envoient des lettres de protestation, de toute façon ce sont des tapettes aussi. Nan, je déconne. Ça sera un jeu d'action 3D où l'on retrouvera l'univers de Kiss, donc. Bloodshot est une nouvelle boîte formée par des anciens employés d'Ionstorm, qui ont participé à Daikatana et Arachronox. Take 2 se chargera de la distribution.

Pack office / Flight sim



Dernière grande trouvaille de Microsoft en matière de marketing et de bundle : le pack Microsoft simulation de vol et feuilles de calcul. Eh, oui, rien de moins, c'est ce qui pourrait nous tomber sur la tronche bientôt car l'add-on gratuit permettant de changer et de modifier l'armement des avions de CFS n'est utilisable que par Excel 97. Bon, bien sûr, on est un peu langue de putes mais connaissant le prix du pack office et la passion sans cesse grandissante des passionnés de simulation, on peut prétendre que ceci est un gros risque en matière de piratage mais qu'importe : grâce à Internet Explorer, on pourra les tracer puis les arrêter. Décidément, Microsoft vous prend en charge du magasin jusqu'en taule.

BILLOU REVIENS

Je prenais le mois dernier la défense de Billou. Tsst. Ce mois-ci, retour à la normal avec une importante nouveauté dans la bêta 1 de IE5 (par ailleur plutôt sympatoche). Impossible de désactiver les cookies, leur mention ayant simplement disparu du menu « Options internet/avancés ». Vous me direz, il suffit, pour les désactiver, d'interdire l'écriture (lecture seule) sur le dossier cookie avec l'option « Propriété ». Eh bien pas du tout. Même si vous n'accèdez pas au browser, lorsque vous redémarrez Windows, le dossier repasse automatiquement en autorisation d'écriture. Bon, ayons foi en l'homme, ce n'est qu'une bêta.

Papier d'orange

Le premier écran à plasma à un prix abordable est arrivé . le Fuji plasmavision possède une base de 42'', et ne fait que quatre centimètres d'épaisseur. Il est aussi très très bon marché puisqu'il ne coûte que 60 000 francs. Du coup, tout le monde à Joystick, du simple stagiaire au redac chef, s'en est payé un (ou deux pour les plus chefs d'entre eux) avec la prime de Noël. Joyeux Noël à vous aussi. Et vous, vous avez eu quoi ?

Référence culturelle

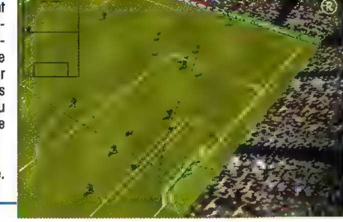
Lu dans le numéro 184 de Vidéo 7, à propos du Ring de Cryo : « C'est une réalisation [...] qui démontre, enfin, qu'un jeu vidéo n'est pas forcément une distraction d'analphabète. » À propos de lieux communs, chers confrères, si vous passiez moins de temps à mater des films de cul, vous vous en seriez aperçu plus tôt.

Total Soccer



Leur jeu est fini mais, pour l'instant, uniquement vendu via Internet : Total Soccer va à contre-courant des jeux de foot au graphisme spectaculaire et s'inscrit dans la lignée de l'historique Sensible Soccer. Deux boutons seulement pour jouer. Les joueurs sont matérialisés par de petits sprites et la vue du dessus englobe la moitié du terrain. Editeurs français, voici peut-être une occasion à saisir, la balle est dans votre camp. Total Soccer est développé en Angleterre par Live Média. http://totalsoccer.com/ts/

Attention, à l'heure où nous bouclons (j'adore cette expression), la démo s'arrête au 1er décembre.



news

Microsoft m'a tuer, mais c'est pas sûr, mais un peu quand même

Une sale rumeur d'annulation plane sur Shadowrun, l'adaptation du célèbre JdR par FASA Interactive. Cette même rumeur explique que cet abandon est dû à la fermeture du robinet à thunes par Microsoft, le tout nouveau propriétaire de FASA. Cependant, le développeur ne confirme ni ne dément, cette terrible nouvelle pour tous les rôleplayeux de la planète. Et pour cause, puisque le jeu n'a aucune existence officielle. Une sorte de vrai-faux jeu. En fait, il semble que le projet est bel et bien passé à la trappe, pour une raison encore inconnue. Les mauvaises langues disent que, de toute façon, le jeu n'aurait été que l'ombre de lui-même

Telex

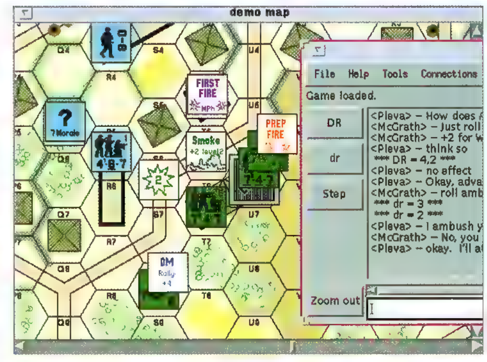
Mattel est en train de se payer The Learning Company, pour 19 milliards de francs. La transaction devrait s'achever courant mars. Cette même Learning Company avait acquis, l'année dernière, Brøderbund (Myst, Riven, Prince of Persia), pour un milliard de francs.

Bug de l'an 2000, les Australiens sur la sellette

L'Australie, premier pays producteur de machine à compter les dingos, a récemment réuni les plus grands experts mondiaux en dingonie. Réunion organisée afin de ne pas se faire piéger lors du passage en l'an 2000, bien évidemment. Effectivement, si les machines à compter les dingos devaient planter le 31 décembre 1999 à 00h00, ce serait des années de recherche réduite à néant. Une grande perte pour la science et une grande incertitude pour l'avenir des dingos, cela va sans dire.

De l'or pour Hasbro

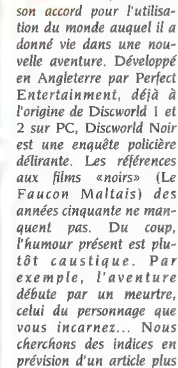
Le mois dernier, Hasbro annonçait le développement prochain d'une adaptation en jeu vidéo du fantastique wargame tactique (en papier) d'Avalon Hill qu'est Advanced Squad Leader (ASL pour les intimes). Que cachait cette bonne nouvelle ? Une autre bonne nouvelle : c'est en fait tout Avalon Hill qu'Hasbro s'est payé. Avalon Hill, c'est la boîte mythique à qui nous devons Civilization (qui au départ était un jeu de société, adapté ensuite par Microprose), ainsi que Runequest (selon moi le meilleur jeu de rôle sur table jamais écrit, avec Traveler de GDW) et, en vrac, Britania, Pax Imperia, Wooden Ships & Iron Men ou Caesar. Je gardais le pompon pour la fin : Diplomacy, dont on chuchote qu'il est le suivant sur la liste des adaptations. Nous ne pouvons que nous réjouir de cette initiative qui, allant chercher les idées là où elles sont, nous tirera peut-être du néant créatif qui dévore le milieu du jeu vidéo. Les nombreux cramés d'ASL devraient trouver de quoi largement patienter à cette adresse où l'on peut télécharger une interface pour jouer online : http://comanche.atmos.ucla.edu:1175/~kinney/VASL.html



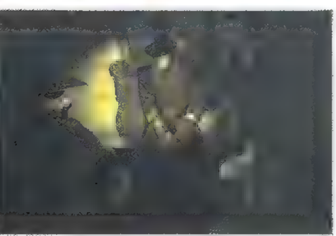


Pratchett in black





Terry Pratchett, Mösieur «Discworld», a donné son accord pour l'utilisation du monde auquel il a donné vie dans une nouvelle aventure. Développé en Angleterre par Perfect Entertainment, déjà à l'origine de Discworld 1 et 2 sur PC, Discworld Noir est une enquête policière délirante. Les références aux films «noirs» (Le Faucon Maltais) des années cinquante ne manquent pas. Du coup, l'humour présent est plutôt caustique. Par exemple, l'aventure débute par un meurtre, celui du personnage que vous incarnez... Nous cherchons des indices en prévision d'un article plus conséquent.





Telex

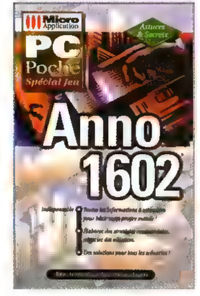
Des softs de cuisine ? Chez vous, en trente minutes ? Oh, bien sûr, ce n'est pas encore possible mais on s'en approche à grands pas chaque semaine. Oui, grâce à la science.

DISCWORLD NOIR
DÉVELOPPEUR : PERFECT ENTERTAINMENT
EDITEUR : GT INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ : MARS 1999
FORMAT : PC CD-ROM

news

Sorties sur Mac

Pluie de jeux sur Macintosh. Ça n'arrête pas, on n'en peut plus, on est à deux doigts de lâcher nos pécés pour s'éclater à donf sur Blood 2, Shogo, mais aussi Battlezone ou l'76. Falcon 4 aura droit, quand à lui, à une sortie simultanée sur Mac et PC, et voilà. Cool, non ?



Anno 1602

Y a des jours plus difficiles que d'autres. Anno 1602 n'est pas un jeu facile... A contrario des Quake, Doom, et autres Space Invaders, il faut réfléchir. Pour nous éviter de nous fouler un neurone, les éditions Micro application nous ont lancé « Anno 1602 » dans leur collection PC poche. Pour 41 F seulement, on aura le loisir de se plonger dans des pages austèrement noires et blanches, aux photos sombres et au gros caractères, imprimés sur un papier mat de chez Mat. Le joueur pourra ainsi faire la synthèse d'un peu toutes les tactiques et stratégies. De fait, plus jamais le joueur ne dira « ça marche pââââ ».

Java pas très bien

C'est très vilain, Monsieur Microsoft, de modifier Java en douce (via Windows 98 et Internet Explorer), un langage qui appartient à Sun, de façon à le rendre un peu plus compatible avec Windows et un peu moins avec les autres systèmes. Voire vraiment moins. Disons même plein moins. C'est vilain, voilà ce qu'a décidé un tribunal fédéral californien qui donne 90 jours à Billou pour modifier les nouvelles versions de son logiciel (ce qui pourrait retarder IE5). Ah, la lutte entre le langage universel et la langue du commerce... ce serait chouette si on ne connaissait pas déjà la chute : à la fin, c'est l'anglais qui gagne contre l'esperanto, à tous les coups.

Ultima Ascension retombe

Ultima 9, Ascension est retardé jusqu'à la fin de l'année prochaine. Comme d'hab', le gars Garriott s'est fendu d'une super lettre ne parlant pas du tout de ce sujet où il raconte de joyeuses histoires de souvenirs, un peu comme un gamin qui donne des coups de coude de connivence au pote venant de le battre, histoire de voir s'il l'aime encore. Comme d'habitude, les prétextes invoqués par Origin sont assez fallacieux. Aux dernières nouvelles, le projet aurait été arrêté parce que le programmeur principal aurait perdu son putois dans un accident d'avion qui n'a, heureusement, pas fait d'autres victimes que l'animal. Qu'importe, Baldur's est sorti.

Telex

On nous demande sans cesse ce qu'est devenu le mythique créateur de Zaxxxon. Aux dernières nouvelles, il s'intéresserait de très près au tissage de lapins. Voilà donc ce qu'est devenu le mythique créateur de Zaxxxon. Tiens, j'ai mis trois X, comme ça, il ne nous fera pas un procès.

La phrase du mois

Moulinex à Kant (qui a des pages à rendre) : [illegible]

Kant : « Je cherche un angle ».

Ivan : « Ben t'es pas près de le trouver en tournant en rond ».





Lorsqu'Hasbro rit, Sony do

Non y avait pas de vanne, riez pas commes des boeufs. Sony corporation et Hasbro inc. ont décidé de mettre en ligne le jeu de plateau Trivial Pursuit qui depuis 16 ans se dispute les premières places dans les meilleures ventes de jeux de société aux côtés de célébrités telles que le « Monopoly » le « Con qui dit non » ou le «Pince-mi et Pince-moi ». Hasbro a donc refilé le bébé à Sony qui se chargera de distribuer la version normale ainsi que les extensions. Tips pour le jeu français : 70 % des questions qui commencent pas « Quel est le grand homme qui...» ont pour réponse soit De Gaulles soit Shaquail O' Neal.

Apple se réveille

Selon des sources bizarres, le prochain gros Macintosh reprendrait le même design « canard W-C » qui a fait le succès de l'Imac en le mettant visuellement à la portée du commun et du personnel de ménage. Cependant l'optique d'avoir commercialisé un ordinateur sans lecteur de disquettes ayant freiné par mal de consommateurs « vintage » potentiels a fait réfléchir la marque de Cupertino à deux fois avant de se relancer dans cette grande aventure. Aux dernières nouvelles ce serait l'écran du moniteur qui serait supprimé au profit d'une simple prise de technologie Zglu pourtant incompatible avec les téléviseurs de maintenant.

Internet plat de plus en plus plat

Cyrix et National Semiconductor ont mis leurs efforts en commun pour nous pondre, non pas un œuf, mais un écran plat dédié à Internet. Sa taille d'écran est de 10,4" en matrice active TFT et sa résolution de 800x600 en 65 000 couleurs. L'idée, c'est de pouvoir se connecter à Internet de n'importe où en restant complètement indépendant. Là où ça devient débile, c'est que ça ne fonctionne qu'à 150 mètres de la base. Oui, il faut une base, comme un téléphone sans fil. Je sais, c'est débile. Remarquez que l'on peut taper ses mails aux toilettes, dans sa cuisine, dans son entrée, et même sur sa terrasse ! Du moment que vous êtes dans le rayon, c'est bon. Il est qui plus est possible de lui adjoindre un clavier, ou bien de le connecter à un PC via le port USB. Merde, c'est dingue ça, j'avais pas réalisé. Remarquez que ça n'est qu'un prototype. J'ai pas osé leur demander si en intégrant la base dans l'appareil lui-même ça fonctionnerait de plus loin, de peur qu'ils me répondent que ça dépendra de la longueur du fil. Enfin, c'est leur pognon après tout.

Y m'a culé 3

Vous avez été nombreux (en gros, deux) à protester contre la véhémence de nos propos, dans la série de news Y m'a culé. Certes, l'Imac est, à la base, une machine plutôt gadget, à peine plus évolutive qu'un coelacanthe. Toutefois, il y a quand même quelques trucs à savoir dessus. Ainsi, par exemple, il existe deux séries distinctes d'Imac : La révision A (dite modèle « Baisique ») où l'on se retrouve propriétaire d'une Rage II avec 2 Mo de VRAM et la révision B (modèle « espoir ») nanti d'une excellente rage pro avec 6 Mo de RAM, vendue, bien sûr, au même prix. Le truc rigolo c'est que ce n'est pas tant vous qui allez décider de votre config, mais les magasins qui sont tenus d'écouler tous leurs stocks de A, avant de vous refourguer du B, pendant la période de transition.

L'Imac, via son port mezzanine, est toujours le détenteur du trophée « sommiers et informatique ».

Commentaire de Greg de Joypad : « Tiens, ça me rappelle l'histoire du sang contaminé où ils n'avaient pas le droit de vendre les stocks avant de s'être débarrassés de la première série ».

I HAD A DREAMCAST

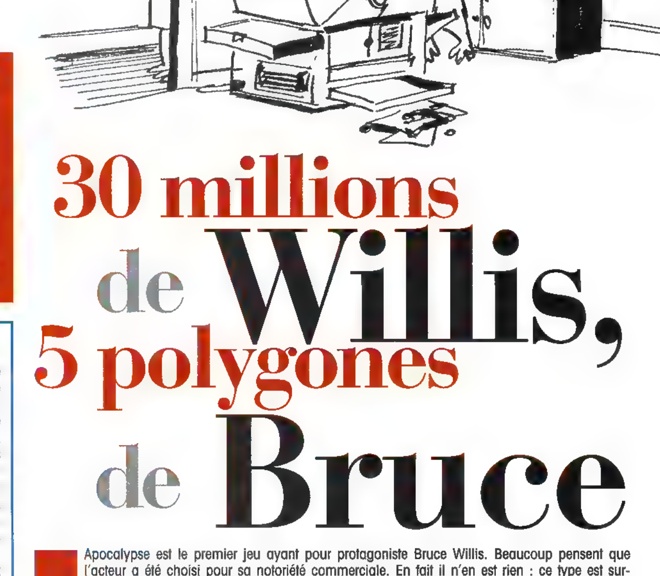
Quelques nouvelles vite fait de la flambant neuve console de Sega, désormais disponible au Japon : 140 830 unités et 131 888 exemplaires de Virtua Fighter 3 vendus, ce sont les chiffres officiels communiqués par la boîte plus forte que vous, moi et mon chien réunis. Les gens de Sega sont satisfaits, faut dire que ça devait faire longtemps que le comptable n'avait pas inscrit des trucs dans la colonne « rentrées ». Très longtemps même.

Halte aux cons

Robert Faurrisson a été relaxé… Ce dernier était poursuivi pour affichage de textes négationnistes sur le Net mais il n'a pas pu être prouvé qu'il en était l'auteur. Tiens, il me vient une idée : cinquante ans après le cessez-le-feu, si on passait à une opération de cessez-le-fou ? Les cons sont bien plus dangereux que les jeux vidéo.

A table !

Zye Technologie, l'importateur de la marque Digital Edge vient de lancer sur le marché une mini-tablette graphique très similaire à la PenPad de Wacom dont nous vous disions beaucoup de bien le mois dernier. D'un format de 110x150, la Natural Pen est à la fois précise, avec 512 degrés de pression, et agréable d'utilisation. Sa petite surface ne gêne en rien, et contrairement à la concurrence, elle ne nécessite pas d'alimentation externe grâce à une dérivation de la prise clavier. Elle est livrée avec un logiciel de dessin et un autre de reconnaissance d'écritures manuscrites. Pour 499 F, c'est le meilleur rapport qualité/prix du moment.



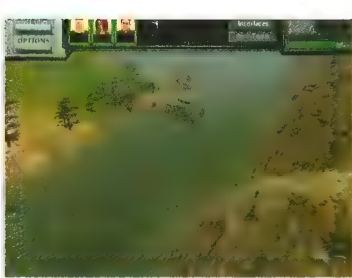
30 millions de Willis, 5 polygones de Bruce

Apocalypse est le premier jeu ayant pour protagoniste Bruce Willis. Beaucoup pensent que l'acteur a été choisi pour sa notoriété commerciale. En fait il n'en est rien : ce type est surnommé par toutes les équipes travaillant dans l'image de synthèse « L'homme au un visage ». Appellation due à son expression fixe en toutes circonstances. Si si regardez bien une k7 vidéo d'un de ses films et faites un arrêt sur image à n'importe quel moment et comparez-la avec une autre. Ça saute à la gueule : ce type est déjà à la base un acteur virtuel. Du coup, ça fait moins de travail pour le modéliser. CQFD. Pour aider cette démarche de fainéant qui est donc, de par sa nature, très plaisante, voici une liste d'individus au faciès fixe ou à faible mobilité : Alain Delon, Pac Man, Rufus, et Christopher Reeves.

La fin est proche

Le journal japonais «Asahi Shimbun» prévoit le déclin des jeux vidéo, et c'est pas des conneries. La raison de cette annonce apocalyptique est, entre autres, que Sony a vendu 1 million de jeux de moins en 1998 qu'en 1997, et ce durant le premier semestre de l'année. M'enfin c'est pas trop la mort, puisque cela représente quand même 22 millions de jeux refourgués, rien qu'au Japon. Autre source d'angoisse, aucun jeu n'a dépassé le million de ventes au cours de ces même six premier mois, malgré le marché de 13 millions de consoles. La presse explique ce «désengouement» par la lassitude du public pour les jeux 3D. Flippe, flippe.





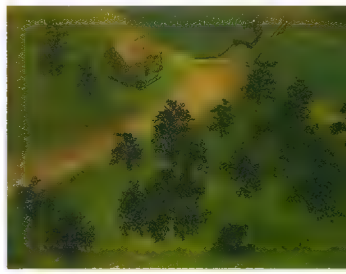
Shadow Company

Vous avez remarqué, cette année, c'est la grande mode des mercenaires. Le principe est toujours le même : un groupe de mecs armés prêts à accomplir n'importe quelle mission. Ensuite, on le décline de différentes façons. I-Magic a choisi de miser sur la 3D, pour son jeu en temps réel. Le résultat sera impressionnant.

Lumières dynamiques, conditions météorologiques, animations des personnages et des véhicules, le moteur accomplira une foule d'action sans aucun ralentissements (si, si, je vous assure). Les décors seront superbes. Entre eux et les mercenaires, une véritable interaction naîtra. Vos hommes pourront les cartonner, en laissant l'impact des balles sur les murs. Une grenade balancée sur une maison et des traces apparaîtront...

Chaque homme aura son caractère influençant l'équipe. Une inimitié entre deux membres et se sera l'échec de la mission. Mais, vous n'aurez pas besoin de cela, pour courir à l'échec. Les missions semblent, en effet, suffisamment costaudes pour vous compliquer la vie. Bien entendu, la version présentée étant loin d'être terminée, on ne peut pas être certain du résultat. Mais, en tout cas, le jeu en jetait.



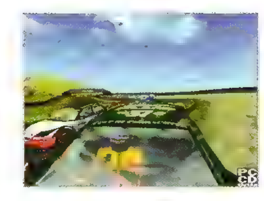








GENRE WARGASM-LIKE
EDITEUR : I-MAGIC
SORTIE THÉORIQUE : DÉBUT 99





Toca 2

« Vrrrooo....vrrruuuuu... vraaaaammm !
- Eh ! j'ai entendu un truc, là.
- Non, c'est rien
- Vroooouuu... vraaaaammmmm !
- Ah mais si, attends là, tu joues bien à un soft de bagnole ?
- Mhhh !
- Putain, TOCA 2 ! Le bâtard, tu disais rien, 'foiré !
- Eh eh !
- Allez, pousse-toi lan que j'essaye. Woua, chuis trop surpuissant. Trop fort, le gars. »

Ah ah, c'est trop facile d'attirer Casque. Suffit de lancer un jeu de 'oitures pour le voir débouler comme un roux en combinaison ignifugée. Touring Car est bel et bien de retour. Cette course du Championnat britannique de Super Tourisme avait emporté tous les suffrages en 97, grâce à sa forte teneur en simulation pure et dure, des frictions bien viriles entre les bagnoles et un moteur 3D bien plaisant. Codemasters, les adorateurs du dieu dongle, annoncent tout plein de caractéristiques pour le nouvel opus. Vous vous installerez au volant de voitures de rêve, comme une Formule Ford, une Jaguar XJ220, une AC Cobra, une Scorpion 3 roues, ou encore une Ford Fiesta (bon OK, le rêve a ses limites). Codemasters s'est basé sur les données télémétriques des constructeurs pour modéliser finement le comportement des caisses. Les circuits sur lesquels nos véhicules iront s'ébattre sortent tout droit du championnat 98. Genre Silverstone ou Donington Park. Des trucs anglais. Parmi les règles propres au TOCA, on retrouvera l'arrêt obligatoire aux stands qui ajoute une certaine dimension stratégique aux courses. Mais la différence la plus flagrante, par rapport à la première version du jeu, réside dans les améliorations apportées au moteur graphique. Plus de détails, des effets de lumière en temps réel, un mode haute résolution, des desserts en gelée de couleurs diverses, une vue interne avec conduite à droite... Bref, lustrez les volants et faites briller les pédales, TOCA 2 ramène sa fraise gominée.



GENRE : SIMULATION DE COURSE AUTO
EDITEUR : CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR : CODEMASTERS
SORTIE THÉORIQUE : UN JOUR



MAILEZ COUVERT AVEC IBM

IBM lance Secure Mailer, un soft destiné à mieux protéger le courrier électronique de chacun d'entre nous. Un outil idéal pour sécuriser ses transactions financières avec la Suisse, ou bien confirmer discrètement différentes opérations de blanchiment d'argent. Enfin, moi, c'est à ça que cela me servira. IBM espère que son soft sera bientôt utilisé par les trois quarts des neteux.

OFFICE D'ERREUR

Le piratage sur les produits Microsoft bat encore son plein. Aussi John Duncan, un chef de produit plus futé que les autres, prépare d'ores et déjà la guerre pour limiter les dégâts sur la version Premium du pack Office 2000. Le système déployé est des plus impressionnants, suivez-moi bien, ça va peut-être être dur de comprendre toute la malignité de ce piège à cons. Bon en gros, le programme se lance cinquante fois sans rien demander et, attention ça va aller très vite, à la 51eme fois, une boîte de dialogue apparaît et demande de s'enregistrer. Ah vraiment John tu es trop surpuissant. Bon vous avez pas suivi ? Recommencez à lire cette news. Cela dit, comment on fait si l'on n'est pas connecté au Net ?

Vers un monde meilleur ?

Certains d'entre vous se demande de quoi sera fait l'avenir ! Les constructeurs de puce électronique aussi. En effet, pour pouvoir augmenter la puissance de nos chers microprocesseurs, ils doivent sans cesse affiner leurs technologies de gravage. 0.18µ (Pour Ivan Le Fou qui n'y connaît rien µ signifie micron) en 1999, 0.08µ en l'an 2000 et après le grand saut... Déjà en 0.08µ, l'espace qui sépare 2 circuits est de 600 atomes. Et malheureusement les lois de la matière reprennent le dessus et nos petits électrons changent de circuit à tout va (effet tunnel) et ne peuvent donc offrir une logique binaire exacte. Fini donc le binaire et place au bit quantique ou à la logique flou. Un bit sera donc peut-être oui peut-être non (physique quantique). Les chercheurs travaillent sur des solutions qui permettent de reconnaître quelles informations transportent un bit. Mais cela nécessite beaucoup de puissance. Les quelques Giga Herz qu'atteindront ces processeurs sont également un problème : la vitesse électronique ne suffit plus et les puces optiques seront sûrement d'actualité. Les informations seront alors transportées par des particules peut-être encore inconnues aujourd'hui.

Evidement la mémoire vive n'aura plus aucune commune mesure avec ce que nous connaissons aujourd'hui. Les mémoires 3D feront leur apparition et permettront de stocker l'information dans des volumes et non plus sur une surface plane. Merde mes 256 Mo³ viennent de planter ! On parle aussi de processeurs programmables directement par le logiciel. En clair, en fonction de ses besoins, l'application recâble la pupuce. Bon, OK, c'est pas super nouveau, DEC Alpha boss là-dessus. Ça approche.

Darkworks embauche en masse

« Expérience indispensable » sont les mots les plus désagréables à lire dans une petite annonce d'embauche. Enfin, il doit bien y en avoir d'autres des mots désagréables, cherchons bien : « stage non rémunéré », « soyez original », « CV manuscrit pour étude graphologique », « joindre une photo », « mentionnez votre signe zodiacal (Capricorne s'abstenir) », « joindre lettre de motivation d'un minimum de 1 500 mots », « port de la cravate fougère exigé ». En fait, il y en a plein des mots immondes dans les annonces d'emploi mais pas dans celle-ci. Bref, Darkworks recherche des codeurs et des graphistes expérimentés pour renforcer une équipe développant actuellement un jeu action/aventure sur PC et PlayStation.

Sont recherchés, 5 programmeurs :
- 1 programmeur 3D (Direct3D, OpenGL)
- 1 programmeur Windows (C++, MFC)
- 3 programmeurs junior (environnement PC)

contact : rochedieu@darkworks-studio.com

Et 15 infographistes sous 3DS Max :
- 2 infographistes 3D séquences cinématiques
- 8 infographistes 3D décors pré calculé
- 5 infographistes 3D décors temps réel (PC)

contact : gouraud@darkworks-studio.com



Loue surf : 58 centimes de l'heure

En Italie, à la suite d'un vote du Parlement, le ministère des Télécommunications a annoncé qu'un forfait annuel serait bientôt proposé aux internautes : aux dernières nouvelles, il s'établirait autour de 850 F par an, à raison de 4 heures d'utilisation par jour. Il paraît que ça fait dans les 58 centimes de l'heure... 'tendez, je calcule... Ouais, c'est ça. Donc, je récapitule : à Rome, les filles sont jolies aussi, il fait souvent beau, les pizzas sont meilleures qu'à Clichy, on peut rouler en moto sans casque... Qu'est-ce qu'on attend, exactement ?


ULTRA-FONCTIONNELS
DE LUMIERE EN TEMPS REEL
PERFORMANT
RENAULT
Williams
PlayStation
Codemasters
PC CD ROM
Win 95 & 98

Qui ? qui ? hein qui ?

Qui sera la prochaine Lara croft, cette question nous turlupine à peine plus que l'avenir économique de Oracle ou IBM . Toutefois lorsqu'on apprends que Paramount soi-même a annoncé que l'une des candidates officielles serait la très grasse Anne Nicole Smith on a de quoi s'insurger. Anne Nicole Smith n'est pas la championne de toutes les vertus : ancienne vedette d'un centerfold (cahier central) de Playboy , elle s'est mariée « Par amour ! » a un riche millionnaire octogénaire, décédé peu après . Anne a aussi eu des ennuis avec les héritiers en ligne directe pour « dilapidation de chèques du défunt à grande vitesse ». Remarquez , finalement elle a tout d'une Lara moderne : elle fait les tombeaux et elle saute sur les vieilles caisses.

MYTH II

Myth 2 The Soulblighter a vu ses premiers gold disks gravés. Rappelons que Bungie annonce la sortie du jeu au 31 décembre. Une demo devrait voir le jour et être distribuée sur le net avant cette date. Rappelons aussi que 50% des informations non vérifiées s'avèrent en fait être fausses.

Comme un pied !

La Société Knowledge Adventure lance en France un projet d'éveil rigolo. Il s'agit d'éveiller les enfants en bas-âge à l'usage de l'outil multimédia. Le principe : mettre le charmant bambin devant une borne dont les commandes ont été optimisées pour répondre aux pressions des coups de pieds.

Le sourire qui suit



Il en a fait des choses, le gars Léo : étudieur d'algues microscopiques, illustrateur, auteur de BD et lecteur de Joystick. Enfin, il paraît. J'espère que c'est vrai, parce que comme il a écrit un roman noir qu'il est chouette comme tout, nous on serait vachetrement fier qu'il nous lise. « L'instant qui précède », que ça s'appelle, et même que c'est plein d'argentins, d'anciens guérilleros, de calanques et de truands marseillais. Léo Beker-Gomez joue sans prétention avec les clichés du genre, et ç'en est reposant dites donc. Un seul regret, minuscule : la couverture, hideuse. (Editions du Chouca, www.choucas.com).



Tiens, dans la boîte d'un jeu je tombe sur un questionnaire Tomb Raider. Tiens, voilà le mien :

- Connaissez-vous le jeu Tomb Raider ?
A : oui
B : non
C : maintenant oui
- Dans Tomb Raider 1 vous préferiez :
A : l'action
B : l'aventure
C : ses nichons
- Pour vous, Tomb Raider 2 était :
A : plus gros
B : plus vaste
C : plus ferme
- Qu'attendez-vous le plus de Lara dans Tomb Raider 4 ?
A : qu'elle saute plus haut,
B : qu'elle saute moins haut mais plus loin
C : qu'on voit sa culotte





Le bug du millénaire

Non, on ne parle pas du pitoyable problème de date médiatisée à outrance, mais des nombreux bugs de Tomb Raider III, PC et Playstation. Devant les réactions agacées des acquéreurs de Lara III, Mike Schmitt, le producteur, se défend bec et vernis à ongle. Repoussant les accusations portant sur la sortie anticipée du jeu pour des raisons purement marketing (Nowël, joyeux Nowël), Mike déclare que Tomb Raider III a été l'épisode le plus testé des trois. Arrêtez de rire, niaisement, je suis sûr qu'il croit à ce qu'il dit. En tous cas si c'est le cas, on l'a échappé belle pour les deux précédents.

Bon, moi je connais pas, mais ça peut intéresser quelqu'un

Les droits de Septerra Core, un Role Playing Game comme on dit chez les Role Playing Gamer, ont été racheté par Monolith Productions (Shogo). Le jeu est prévu pour la fin de 1999 et pour l'instant on en connaît pas plus. Voilà, si il y a en a que ça intéresse, c'était de bon cœur.

Le processeur dans les nuages

Intel a licencié la technologie de ses processeurs Pentium au gouvernement américain, et ce pour pas un rond. En fait, ce « don » va permettre au gouvernement de développer un Pentium résistant aux radiations, apportant ainsi plus de puissance de calcul aux satellites espions ou aux engins spéciaux. Une spécificité qui pourrait s'avérer bien utile pour nos PC, après la prochaine apocalypse nucléaire, histoire de pouvoir jouer à Fallout 3.

Légitime violence

Deux jeunes californiens qui avaient tenté de pénétrer dans des systèmes militaires américains sont passés devant le juge fédéral. En raison de leur jeune âge, on ne les a pas condamné à la chambre à gaz ou à l'injection létale mais juste interdit de posséder un modem, de devenir consultant en informatique ou d'avoir quelques contacts que ce soit avec un ordinateur hors de la vue d'un professeur, d'un bibliothécaire, d'un employé ou d'une autre personne autorisée par l'État. Du coup si vous voyez ces sales jeunes roder autour de distributeurs d'argent, de caisses enregistreuses ou encore vous brandir une calculatrice scientifique à la gueule d'un air menacant, vous aurez le droit et le devoir de les abattre pour que force reste à la loi.

Les jeux intelligents, les jeux qu'on attend

La Dreamcast est arrivée. Avec tout ce qu'on avait lu, on était un peu curieux de voir quelle était cette chose qui voulait menacer nos PC. Pensez donc, le lexique commun entre les joueurs sur console et nous s'enrichissait d'un coup de plein de nouveaux mots chouettes qu'on aimait bien : outre « jeu vidéo » et « gameplay », on y trouvait soudain « millions de polygones à la seconde », « Windows CE », « modem interne » et même « PowerVR ». Et puis, on a vu les jeux. Pourtant, nous, à Joystick, on est plutôt sensibilisé aux courses de pingouins mais... non. Pas Godzilla non plus, non. Même Virtua Fighters 3... Alors quoi, ils n'ont pas compris chez Sega que les jeux vidéo ne concernent plus uniquement les 10-12 ans ? Gardons notre calme et attendons Sega Rally 2, pour voir. Couché, Casque Noir ! Couché !

Radio Paris Ment

Tiens, un truc en direct coco, du grand journalisme comme on l'aime. Lundi 14 décembre, il est 19h57. Dans la salle de tests traîne un zigue avec un magnétophone à bande. Il est là pour France Culture qui s'intéresse, comme le font chaque Noël tous les médias grand public, aux « phénomènes du jeux vidéo » et principalement au jeu en réseau. Tu parles d'un phénomène. J'entre dans la salle. Le micro du Nagra enregistre les bruitages de Half-Life.

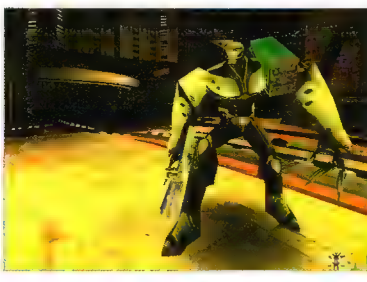
Questions : « Tout ce sang à l'écran, ça ne vous gène pas ? », « Ça ne vous empêche pas d'avoir des amis ? », « Vous jouez longtemps ? » Beuark. J'explose. « Raz le bol de ces questions à la con, c'est pas du journalisme, ça ». Iansolo renchérit : « Ben oui, pourquoi toujours orienter le débat. On a aussi des jeux en réseau New Age, mais ça n'intéresse pas Monsieur. » Notre preneur de son se défend : « Je travaille pour un patron, il a déjà une idée précise de ce qu'il veut comme reportage. » Ah, ben OK, repasse donc demain avec des réponses imprimées à nous faire lire, comme ça, le reportage collera vraiment aux a priori de ton rédac chef. Un angle qu'on appelle ça, dans notre jargon. Enfin, le leur. On pourrait même parler d'angle obtus.

Règlement de comptes à Ubi Land

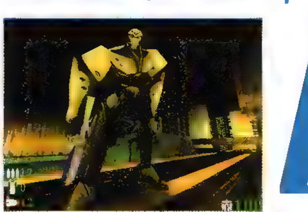
Le 21 septembre dernier, dans un article cyber-complaisant consacré à Ubi Soft, le quotidien Libération qualifiait l'entreprise d' « ascenceur express pour les moins de 26 ans ». Une partie des 1120 collaborateurs, apparemment coincés entre deux étages, viennent de déclencher l'alarme de l'ascenceur en question, en ouvrant le site Ubi Free (www.multimania.com/ubifree/), afin d'exposer leurs griefs. L'affaire semble suffisament grave pour que Libé -avec un art du 180° bien rodé- se soit fendu d'une pleine page en rubrique économique (édition du 16 décembre). D'après le site, le paradis décrit dans le premier article, n'a qu'un lointain rapport avec le vécu quotidien des employés : «pas de Service du Personnel, pas de Comité d'Entreprise, pas de représentants ou délégués du personnel». Et évidemment pas de syndicats. De quoi rappeler, en ces périodes de fêtes, que l'industrie des loisirs ne ressemble pas forcément a l'univers propret de Rayman, mais plutôt à un Quake-like en réseau.

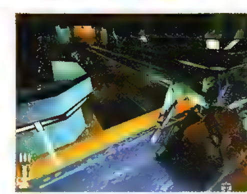



GENRE : ACTION
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : ACCOLADE
SORTIE THÉORIQUE : PRINTEMPS 99



Slave Zero

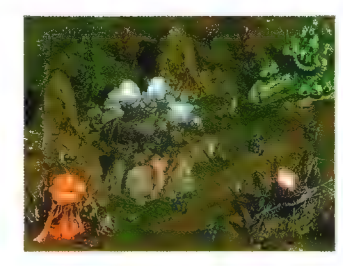


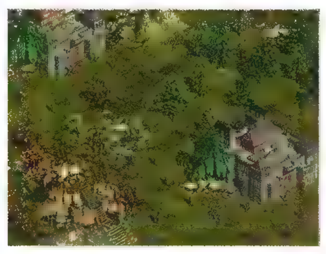


S'engouffrant dans la brèche ouverte par Shogo, Accolade se fait son soft de Goldorak. Dans Slave Zero, vous vous trouverez aux commandes d'une gigantesque machine de guerre biomécanique du futur de la mort Un grorobo, quoi. Comme dans le pire des mangas, vous affronterez des hordes d'ennemis dans une vaste métropole de béton. Sorte de King Kong des temps modernes, votre Golgoth de métal pétera souvent les plombs. Vous enverrez valdinguer les bagnoles, vous piétinerez le piéton ou emprisonnerez dans vos grosses paluches en inox hélicos et zeppelins. Le énième soft du style ? Peut-être, peut-être pas, le directeur artistique de Slave Zero s'étant illustré dans le passé comme designer principal de Mechwarrior 2 (la vache, ça c'est de la référence), puis directeur artistique d'Interstate ' 76 (argh ! Je crois que je vais avoir un orgasme). Accolade a développé son propre moteur 3D, l'Ectasy Engine, capable d'animer des terrains de jeu gigantesques : usines, labyrinthes d'égouts, bases militaires. Malgré ses 20 mètres au garrot, votre monture d'acier sera suffisamment agile pour sauter, faire des roulades et évidemment s'agripper aux façades des gratte-ciel pour mieux les escalader. En plus d'un vaste éventail d'instruments de destruction, votre robot pourra attraper des tanks et autres bus pour les propulser à la face de ses ennemis. Slave Zero offrira, en outre, un mode multijoueur acceptant 16 joueurs sur réseau local, via modem ou sur Internet. Les cartes accélératrices seront les bienvenues.

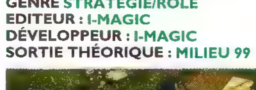






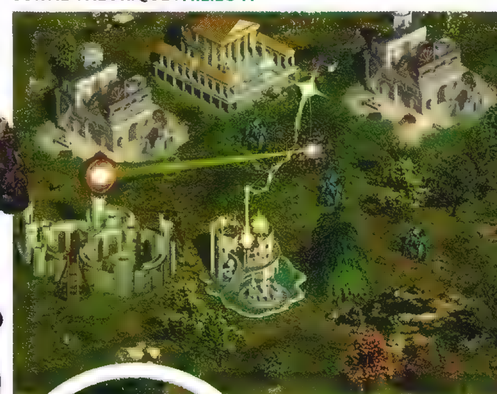


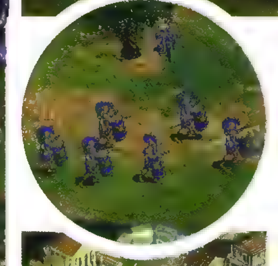
Seven Kingdoms 2



GENRE STRATÉGIE/ROLE
EDITEUR : I-MAGIC
DÉVELOPPEUR : I-MAGIC
SORTIE THÉORIQUE : MILIEU 99

Le premier Seven Kingdoms était tout sauf beau. On n'avait rien vu de plus laid que ses pixels se baladant sur une carte 16 couleurs. Pourtant, il en avait dans le ventre. Commerce, espionnage, diplomatie et guerre, le jeu était vraiment complet et complexe. Le second s'annonce exceptionnel. Certes, c'est facile devant des photos bien léchées de baver tout ce que l'on peut. Mais il y a de quoi ! Le graphisme évolue, enfin, vers une dimension entièrement 3D. Seven Kingdoms 2 sera superbe ou ne sera pas. Imaginez le moteur pour afficher les décors et les nombreuses animations que l'on nous promet, tout en respectant ce qui avait fait la qualité du premier. Aucune des options existantes ne sera enlevée. Elles seront même complétées. Ainsi les capacités d'espionnage seront renforcées. Et si ce n'était que ça. Mais, en plus, quatre nouvelles cultures verron te jour. Vous aurez la possibilité de jouer les monstres du jeu (les Fryghtans). Des éléments de jeu de rôle interviendront avec l'apport de héros. Un générateur de campagnes aléatoires offrira une durée de vie prolongée. Si la maniabilité est au rendez-vous, gageons que de longues heures de plaisir nous seront assurées

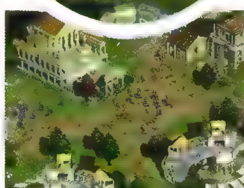


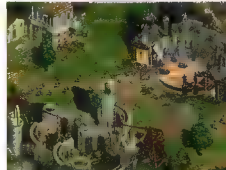




Dans cette nouvelle mouture, des éléments de jeu de rôle interviendront avec l'apport de héros.



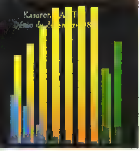






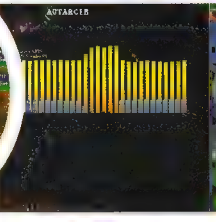
GENRE SIMULATION DE FOURMILIÈRE EN DEVENIR
DÉVELOPPEUR : KAMRON

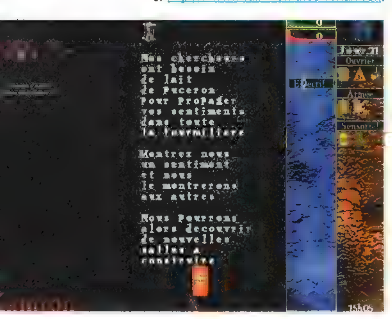
Ants recherche éditeur



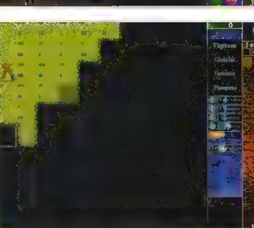
Deux ans que ça dure. Le petit gars Kamron est ce qu'on appelle têtu. Deux ans et déjà 35 % de son jeu programmé. Il applique à la lettre le proverbe « Le travail, c'est la santé » en bossant le jour pour une boîte d'info et la nuit sur son bébé en C / C++. Mais chez ce gars-là, les jeux c'est sa passion, passion qu'il aimerait faire partager à tous. Du coup, il a décidé de nous faire connaître son jeu, une sorte de Warcraft mettant en scène des colonies de fourmis. Un truc super change agréablement du genre : le temps réel différé. Temps réel parce que, euh, bon ben temps réel quoi. Mais différé, parce que l'information concernant des unités, par exemple, est valable au moment où les fourmis sont parties à la fourmilière. Le temps qu'elles arrivent, et ces dernières se sont peut-être déplacées ou ont été écrabouillées par une poire pourrie. Bref, plus que jamais, la maîtrise des transmissions sera un facteur déterminant. Ants se place sur un plan stratégique. Le principe est simple : vous créez votre fourmilière et la regardez croître et se multiplier en fonction des évolutions que vous lui apportez. Là, pas de problème, c'est la base de tout jeu de ce genre. Après, ça se complique. En avant pour l'aventure, dans le grand monde extérieur. Vous envoyez vos petites fourmis découvrir les environs et prendre le contrôle des fourmilières avoisinantes soit en les détruisant, soit en les assimilant. La chose paraît simple, dite comme ça. Mais l'évolution du jeu promet pas mal d'obstacles entre différentes colonies. De plus, des espèces avec des modes de vie différents s'affronteront. Voilà qui nous assure la promesse d'une myriade de combinaisons.
Pour l'instant, le jeu ne possède pratiquement qu'un moteur et quelques screens de menu. Il manque cruellement d'un graphiste. Vous découvrirez la dernière version de décembre sur le CD de Joy (\WINDOWS95\JEU). L'aide vous donne une idée de ses possibilités. Kamron cherche un éditeur et une équipe pour le soutenir. Alors avis aux intéressés, il suffit de contacter notre homme sur son e-mail ou sur son site : kamron@hotmail.com et http://www.multimania.com/kamron.





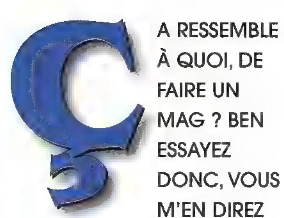






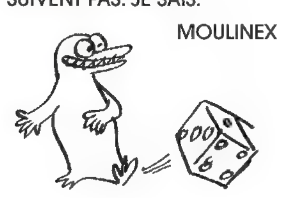


Fais toi-même ton mag



ÇA RESSEMBLE À QUOI, DE FAIRE UN MAG ? BEN ESSAYEZ DONC, VOUS M'EN DIREZ DES NOUVELLES. AH OUI, AU FAIT, LES CHIFFRES NE SE SUIVENT PAS. JE SAIS.

MOULINEX



Règle Munissez-vous d'un D6 (plus connu sous le nom de dé à 6 faces), d'un crayon à papier, d'une gomme et de quoi écrire (papier, frigo, mur blanc, etc.). Lorsqu'il y a un combat, tirez un D6 (plus connu sous le... pfft... le truc comme un domino carré, là). Tirage pair, vous gagnez, impair, l'adversaire gagne. Eh oui, un seul tirage, le temps presse.

Day oine

Quelques jours de repos viennent d'effacer les mauvais souvenirs du bouclage précédent.
Vous démarrez avec
0 point de stress
100 points de temps
10 points de Joker
Il vous reste 21 jours pour finir le magazine.

Dire que le mois dernier vous étiez collé au plafond. Tsst. Pourtant c'est vraiment trop cool de bosser ici.
Allez hop, un D6
Si le résultat est égal à 1, allez en 11.
Si le résultat va de 2 à 5, allez en 20.
Si le résultat est égal à 6, allez en 30.

11 Finalement, c'est pas très compliqué de faire un canard. L'idée est de savoir qui va écrire des articles et deviner combien de pages fera le total. Vous me direz, ça dépend du nombre de jeux et de leur qualité, mais ce serait trop facile. Ben non, vous ne connaissez pas les jeux. De toute façon, vous ne savez pas combien de pages on vous alloue ce mois-ci.
Si vous désirez connaître le nombre de pages, allez en 21, sinon en 22.

12 Afin de tirer cette affaire au clair, le Directeur de la rédaction vous demande : « On peut se voir 2 minutes ? ©». Damned, vous venez d'être touché de plein fouet par l'un de ses sorts les plus puissants, appelé « réunion ».
Vous perdez 5 points de moral et de temps. Vous

perdez aussi 5 balles parce qu'il a fallu lui payer un Coca. La réunion a duré 2 heures.
Lancez un D6.
De 1 à 5, allez en 11.
6, allez en 13.

13 Waow le délire ! Fausse alerte. La démo marche très bien. Vous gagnez 10 points de moral. Lancez un D6 et multipliez le résultat à votre nombre de points de moral.
Si le résultat est égal à 1, ajoutez à votre moral votre stress.
Votre stress est maintenant nul. Rendez-vous en 70.

16 Vous gagnez 5 points de stress et perdez 15 points de temps. Que ça vous serve de leçon.
Vous ne connaissez toujours pas le nombre de pages. Quelle idée, de demandez ça le premier jour aussi ! Le moral est bon.
Allez en 22.



25 La boîte qui importe les jeux est très vexée que vous refusiez cette invitation et a appelé le Directeur de la rédaction pour se plaindre. Paraît que vous n'étiez pas joignable. Allez en 36.

30 Deux lecteurs ont appelé, la démo de Vomitor II, une super exclu méga top cool du dernier CD, ne marche pas.
Vous perdez 10 points de moral, 5 points de

36 Afin de tirer cette affaire au clair, le Directeur la rédaction veut vous voir « deux minutes ».
Vous perdez 5 points de moral et de temps. Vous perdez aussi 5 balles parce qu'il a fallu lui payer un Coca. La réunion a duré deux heures. Le moral est bon.
Si vous voulez rappeler l'éditeur pour râler à votre tour, direction 56.
Si vous laissez pisser, allez en 61.

40 Il y a une possibilité de faire un reportage chez le développeur de TekFight Aspirator II. Si vous décidez d'envoyer un journaliste, allez en 42.
Sinon en 25.

42 Le journaliste vous appelle de Los Angeles. Il n'y a personne à l'aéroport pour l'attendre. C'est assez logique, car la boîte qui importe les jeux s'est plantée. Ils viennent de



20 Pas mal, le dernier numéro ! Bah, il y a bien quelques erreurs, mais pas de quoi fouetter un chat. La page 130 est à la place de la page 210, qui est elle-même à la place de la page 211, laquelle se trouve à la place du sommaire. Pfff.
Rien de grave, qu'on vous dit. Vous perdez 10 points de moral, 2 points de chance. Vous gagnez 5 points de stress.
Allez en 11.

21 Combat.
Adversaire : Directeur de la rédaction.
Coup spécial : « Il faut maintenir la pression. »
Si vous gagnez (pair), allez en 31.
Si vous perdez (impair), allez en 16.

22 Vitesse de croisière.
Quoi, déjà lundi ? Et pas une seule page écrite ?! Mais-c'est-pas-possible-c'est-pas-possible-mais-c'est-une-catastrophe. Enfin, c'est comme le mois dernier. Et ceux d'avant. Paf ! 10 points de stress. Il ne reste que 15 jours. Le moral est bon. D6.
De 1 à 3, allez en 40.
De 4 à 5, allez en 25.
6 allez en 20.

chance et prenez 10 points de stress.
Allez en 12.

31 Un coup de téléphone vous permet de vous éclipser discrètement. Vous gagnez 10 points de moral et perdez 5 points de temps. Pfiou !
Vous ne connaissez toujours pas le nombre de pages. Quelle idée de demander ça, aussi.
Allez en 22.

35 Vous prenez 10 points de stress en prime.
10 points de temps en moins.
Allez en 61.

se rendre compte que le studio de développement est à San Francisco. Vous prenez 10 points de stress et perdez 30 points de temps.
Si vous rapatriez le journaliste, allez en 50.
Si vous l'envoyez à San Francisco, allez en 60.
Si vous essayez de lui trouver un reportage en catastrophe sur place, allez en 55.



Fais toi-même ton magazine

45 Pour arranger le coup, l'éditeur vous envoie, rien qu'à vous, en exclu mondiale, des infos sur un jeu inconnu : « Si si, je te promets, y a que vous qui les aurez ».
Allez en 60.

46 Excellent réflexe ! Félicitations, vous l'avez « bouclé », votre canard. Au fait, quel canard ?
S'il vous reste des points de temps et si votre stress est inférieur à 200, allez en page 125.
Sinon, D6.
1 ou 6, allez page 181.
2 ou 4, allez page 213.
3 ou 5, allez page 99.

47 Funeste erreur. Tout le monde est pressé. Vous perdez 10 points de temps. Le moral est comment ? Sais pas, pas le temps.
Allez en 72.

50 Bravo, 3 jours de perdus. En prime, Tintin Reporter a chopé la crève à cause du conditionnement d'air de l'aéroport. Il en a bien pour 15 jours à se remettre. Bref, il faudra faire ce numéro avec une personne de moins. 10 points de stress gratuits et 50 points de temps aux orties.
Allez en 61.



52 Vous dites oui et...
Vous aiguillez le testeur malchanceux sur le Directeur de la rédaction.
Vous mettez en relation le testeur parano et le maquettiste avec la Secrétaire de rédaction.
Vous mettez en relation les testeurs qui recherchent des numéros de téléphone.
Vous branchez le responsable des soluces avec le dessinateur.
Vous passez le lecteur au testeur du matos en disant : « C'est un problème technique ». Je sais, rien à voir mais ça fait gagner du temps.
Si vous décidez de donner la note à l'éditeur, allez en 36.
Si vous refusez de donner la note à l'éditeur, allez en 46.
Si vous décidez d'utiliser votre Joker, allez en 102.

55 Bien joué. Il a récupéré les premières images de TekFight Aspirator II en exclu mondiale de la mort qui tue. Ça c'est un scoop, coco ! C'est trop cool la presse, j'veux dire.
Vous perdez 10 points de stress. Vous perdez aussi 20 points de temps. Eh oui, le temps se fout des scoops. Il passe, c'est tout.
Allez en 61.

47 Combat.
Adversaire : éditeur. 90 points de charisme (bonnet C).
Coup spécial : « On a de gros problèmes de communication avec les développeurs ».
Si vous gagnez, 35.
En cas d'échec, 45.
Si vous décidez d'utiliser votre Joker, allez en 102.



60 Finalement, dans l'histoire, vous récupérez les images d'un autre jeu. Le très attendu BattleStorm of the Private Team Advanced War System into the Realm's Castle's Beast's Devil's Death's Die Die Die.
Sont bien les images, mais bonjour l'exclu. Entre-temps, vous en avez récupéré des mieux sur le Net. « A big missunderstanding », qu'il dit l'éditeur. Vous prenez 5 points de stress. Le moral est bon.
Allez en 61.

61 Terre en vue
Plus qu'une semaine. Les textes commencent à s'entasser. Parce que les bécanes plantent, parce que les testeurs sont en retard, parce que les jeux qu'on vous envoie sont mal gravés et que personne ne les teste avant de les filer à la presse, vous prenez 10 points de stress et perdez 40 points de temps. Le moral est bon.
Allez en 72.

70 Divisez (si si !) votre moral par vos points de chance. Je vous avais bien dit d'écrire au crayon à papier et de vous munir d'une gomme. C'est bon ? Vous vous y retrouvez dans tout ce merdier de points. OK, rendez-vous en 80.

72 Di Day

Bonjour, c'est le jour des marmottes. Le responsable du matos veut savoir ce que vous



pensez de son papier (en retard d'une semaine) sur la Meg@Strike 4D™ intégrant les FFT précâblés grâce à son DSPR méga squalaire en mode natif qui shunte les API. Il veut le savoir maintenant.
Un testeur paranoïaque veut savoir pourquoi on lui a changé la virgule, là. Il est pressé.
Un testeur malchanceux téléphone de l'hôpital pour prévenir que sa nouvelle moto est cassée.
Un testeur veut le numéro de téléphone d'un éditeur (« Tu sais, c'est quoi le nom déjà ? »).
Le Directeur de la rédaction veut vous voir là maintenant.
Un éditeur veut savoir qui part en reportage chez lui, dans deux mois, là maintenant.
Un maquettiste veux savoir où sont les photos du très attendu BattleStorm of the Private Team Advanced War System into the Realm's Castle's Beast's Devil's Death's Die Die Die, là maintenant.
Une correctrice veut connaître l'orthographe exacte du très attendu BattleStorm of the Private Team Advanced War System into the Realm's Castle's Beast's Devil's Death's Die Die Die. C'est urgent.
Un lecteur appelle pour savoir quand sort le très attendu BattleStorm of the Private Team Advanced War System into the Realm's Castle's Beast's Devil's Death's Die Die Die. Il a tout son temps.
Le responsable du matos saute en l'air en répétant en boucle : « Non-mais-t'a-vu-ce-bench-hein-dis-t'as-vu-ce-bench ? ».
Un testeur (un autre) veut le numéro d'un éditeur (un autre).
Une correctrice (une autre) veut savoir si l'on écrit « TekFight Aspirator II » ou « TekFight Aspirator 2 », là maintenant.
Le dessinateur veut savoir si vous avez gardé vos albums de Spirou de quand vous étiez petit, là maintenant.
La Secrétaire de rédaction (la chef des correcteurs) veut savoir si vous aurez des textes à lui donner à relire, là maintenant.
Un testeur (encore un autre) veut le numéro d'un éditeur (le même).
Un maquettiste (un autre) veut savoir si la Secrétaire de rédaction aura des textes relus à lui donner, là maintenant.
Le correcteur photos veut savoir s'il aura des images à corriger, là maintenant.
L'éditeur (un autre) veut savoir quelle note on a mis à TekFight Aspirator II. Ou 2. Là maintenant.
Le responsable des soluces veut savoir si vous avez eu le temps de jeter un œil sur un truc super rigolo qu'il a écrit, mais-si-regarde-c'est-rigolo.
Vous vous mangez 50 points de stress. Le moral est bon.
Si vous décidez de répondre à tout le monde, allez en 100.
Si vous décidez d'envoyer chier tout le monde, allez en 100.
Si vous décidez de hiérachiser les tâches et de répondre aux plus pressées, allez en 47.
Si vous décidez d'utiliser votre Joker, allez en 102.
Si vous décidez d'être créatif, allez en 52.



80 Comment dire... Pour marcher elle marche la démo. Le truc con, c'est qu'elle contenait un virus. 100 points de stress. Rendez-vous en 100.

100 Tsst tsst tsst.
C'est pas votre truc, la presse, même des jeux. Le chaos ne vous a pas à la bonne. Laissez tomber avant l'ulcère.

102 Dommage, vous venez de perdre 15 points de temps pour rien. Ici, on travaille sans filet. Revenez d'où vous veniez.





Note Les événements relatés ici sont malheureusement réels. Toutefois, il convient de préciser qu'il s'agit d'une partie de Sim-journal vue du point du vue de Rédac' chef. Les Maquettistes, Secrétaires de rédaction, Testeurs et même le Directeur de la rédaction ou les Éditeurs rencontrent au jour le jour d'autres problèmes. Non, je dis ça parce que c'est incroyable ce que les gens peuvent se vexer facilement (sauf les Maquettistes, Secrétaires de rédaction, Testeurs, Directeur de la rédaction et Éditeurs, bien entendu).



DÉMONSTRATION
MERCREDI 6 JANVIER
SAMEDI 9 JANVIER



Retrouvez le clone de Bruce Willis dans ce shoot'them up avec des armes de folie !



DÉMONSTRATION
MERCREDI 13 JANVIER
SAMEDI 16 JANVIER



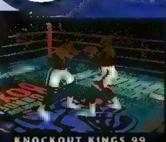
sont proposés et leur variété devrait en étonner plus d'un !

CRASH BANDICOOT 2 — CRASH BANDICOOT 2




Knockout Kings 99

DÉMONSTRATION
MERCREDI 20 JANVIER
SAMEDI 23 JANVIER

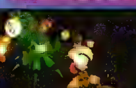



Pas moins de 38 boxeurs parmi les plus grands, une simulation haute en couleur et très réaliste !

KNOCKOUT KINGS 99 — KNOCKOUT KINGS 99



DÉMONSTRATION
MERCREDI 27 JANVIER
SAMEDI 30 JANVIER



La qualité des combats et la richesse ... l'intrigue vous scotcheront devant l'écran !

WILD ARMS — WILD ARMS



tous

avec un

dans tous les

Ne manquez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux à venir.



L E S M I C R O M A N I A

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles

MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers
Tél. 02 28 33 46 80

MICROMANIA MULHOUSE
Nouveau

MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 47 14 50

PARIS

MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ELYSÉES
Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Etoile
Ouvert le dimanche

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot - & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
Ouvert le dimanche

75 MICROMANIA ITALIE 2 - C. Ccial Italie 2
Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière

MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2

MICROMANIA EVRY 2
91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

DEZ-VOUS

les mercredis & samedis

démonstrateur Micromania !



En partenariat avec FUN RADIO



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64.

Voir conditions à la caisse.



La Mégacarte

Gratuite avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

MICROMANIA PARINOR - C. Ccial Parinor Niveau 1 - 93606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA ROSNY 2 - C. Ccial Rosny 2 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA BELLE-EPINE - C. Ccial Belle Epine Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

MICROMANIA CAP 3000 - C. Ccial Cap 3000 Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 **MICROMANIA NICE-ÉTOILE** - C. Ccial Nice-Étoile Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA VITROLLES C. Ccial Carrefour Vitrolles 13743 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

MICROMANIA AUBAGNE - C. Ccial Auchan Barneoud 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

MICROMANIA TOULOUSE - Carrefour Portet-sur-Garonne 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA MONTPELLIER - C. Ccial Le Polygone Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA NANTES - C. Ccial Beaulieu 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 **MICROMANIA EURALILLE** - C. Ccial Euralille Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq 59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA STRASBOURG - C. Ccial Place des Halles Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 **MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST** Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest Tél. 04 72 37 47 55

74 **MICROMANIA ANNECY** - C. Ccial Auchan-Epagny 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 **MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER** C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 **MICROMANIA MAYOL** - C. Ccial Mayol 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 **MICROMANIA GRAND-VAR** C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var Tél. 04 94 75 32 30

84 **MICROMANIA AVIGNON** Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

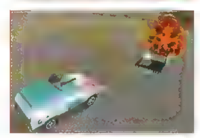
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50

Interstate

On the road again ! (remix version)

Zack Norman est un chef de projet d'Activision, c'est grâce à lui que nous nous sommes éclatés comme des oufs sur Interstate'76, un jeu culte à la rédaction. Pour la sortie prochaine d'Interstate'82, il a accepté de répondre à quelques questions avant de partir réaliser une bêta-version. Du coup, on en a profité pour lui soutirer quelques images du jeu.







■ *Mais qui es-tu donc, Zack Norman ?*

■ Je suis né en 1969, le jour où l'homme a atterri sur la Lune. Mon père était un agent de la CIA, basé en Europe de l'Est. À cause de cela, j'ai passé mes premières années dans des villes comme Bucarest ou Prague. À l'âge de 7 ans, je parlais déjà une douzaine de langues et j'avais déjà été recruté par « l'agence » pour apporter des petits paquets en URSS. C'est alors que j'ai quitté l'Europe à mon douzième anniversaire, où j'ai passé quelques années à enseigner le tango à des infirmes. Un travail ingrat, mais qui m'a appris quelques-unes des compétences dont j'ai eu besoin par la suite pour travailler à la NASA. Après cela, je suis retourné à l'université, à Oxford, où j'ai décroché un double doctorat en phrénologie et en taxidermie. Mais je trouvais les études bien ennuyeuses, et du coup j'ai commencé à tagger des murs avec des bombes de peintures. C'est comme cela que j'ai atterri à Activision, où j'ai fait Mechwarrior et Interstate'76 (NDR : c'est la véritable biographie super officielle de Zack. Enfin, celle qu'il nous a communiqué en tout cas).



Je me suis toujours demandé comment tu as eu l'idée d'Interstate'76 ?

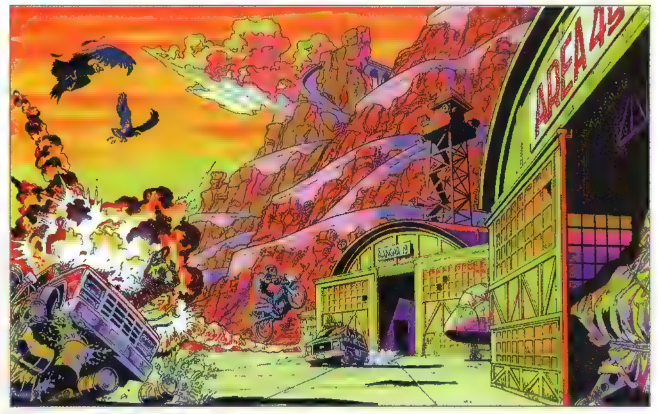
Je venais de terminer Mechwarrior II, et je voulais continuer à faire des simulations orientées action. Aussi, je me suis mis à la recherche de nouveaux véhicules. J'étais allé avec un collègue dans un restaurant italien, et c'est en mangeant un plat de gnocchis que j'ai eu l'illumination et que j'ai alors pensé aux voitures.

Mechwarrior ? Tu es un fana des jeux de robots, ou juste un ancien joueur de boardgames ?

Eh bien, au collège je jouais à toutes sortes de choses, de Battletech (CQFD) aux donjons et dragons, en passant par des wargames tels que Panzer Leader. C'est aussi là que j'ai fait mes premières armes en écrivant mes tout premiers scénarios et jeux.

Beaucoup de joueurs s'adonnant aux délices du boardgame ont vu un lien direct avec les produits de Steve Jackson's Game (Car Wars). Est-ce que ces produits ont été une source d'inspiration majeure pour toi ? Ou as-tu plutôt tiré tout cela d'œuvres cinématographiques ?

Non, Car Wars n'a eu qu'une très petite influence sur Interstate. En fait, mes sources d'inspiration proviennent certainement plus de films tels que « Mad Max II », ou de séries de ce qu'on appelle ici Blackxploitation (habile jeu de mot entre noir et exploitation) comme « The Mac » (film avec Richard Pryor) ou la série « Shaft ». On y retrouve quelques thèmes majeurs d'Interstate '76.





Pourquoi les seventies ?

À cause des voitures, bien sûr ! Les Américains étaient constamment sur la route, à cette époque, et il y avait cette sorte de feeling et d'aura autour de l'automobile qui a largement contribué à créer l'ambiance inimitable de cette décénie. De plus, les seventies sont aussi les années du Funk, un style musical fantastique. Enfin, je voulais que le jeu ait absolument un lien avec la culture populaire.

J'ai entendu une rumeur étrange à propos d'Interstate : des gens m'ont dit (merci les gens !) que vous aviez été à Los Angeles à un festival de bagnoles pour aller faire bénir vos voitures virtuelles par un évêque. Est-ce vrai ?

Rires. Oui, en effet, mais pas par un évêque, par un prêtre. Cela dit, il doit posséder autant d'essence divine, au pire un peu moins. En fait, nous étions allés à cette manifestation qui s'appelle le « Blessing of the cars festival » pour montrer le jeu, et là-bas, il y a un homme d'Église qui baptise les caisses. Aussi, lorsqu'il s'est approché de nous pour jouer, on lui a demandé de faire la même chose avec les voitures défilant sur l'écran, celles-ci devenant du coup les toutes premières voitures virtuelles bénies par l'Église.

Nena, Falco, Soft Cell, Devo, Adam and the Ants, Kim Wild... le Top-gratin des années New Wave.

Qu'est-ce que tu peux nous dire sur le moteur d'Interstate'82 ? En fait, on sait bien peu de choses sur lui. Est-ce que vous avez pu collaborer avec les autres équipes d'Activision, pour profiter de leur moteurs flambants neufs comme ceux de Battlezone ou d'Heavy gear II ?

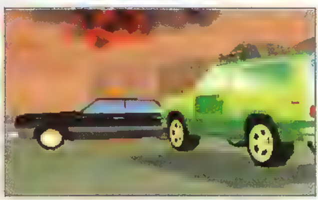
Nous avons en effet débuté le développement avec le moteur d'Heavy Gear, puis au fur et à mesure que le temps passait, nous nous en sommes éloignés de plus en plus. Maintenant, notre moteur est totalement adapté à ce jeu, il fait bien plus de choses et le code a été retravaillé.

Quelles sortes de nouveaux véhicules va-t-on découvrir dans l'I82 ?

Eh bien, le joueur pourra se mettre au pilotage des hélicoptères, mais aussi de motos ou de véhicules plus originaux, comme une machine de forage pour ne citer qu'elle.

Des motos ? Enfin ! Laquelle as-tu choisie pour représenter la communauté des deux roues ?

En fait, on en trouve 4 types différents, sans compter les variantes : on y verra un Chopper, une moto de course, une de cross et une énorme que l'on surnomme ici Hog (Goret). Les personnages seront bien sûr visibles juchés dessus, et on pourra les voir manier le guidon, se pencher dans les virages, etc.





Tiens, à propos de personnages, il paraît qu'on peut se balader à l'extérieur pour sniper, par exemple.

Oui, maintenant on peut sortir de la voiture à l'arrêt ou lorsqu'elle roule en faisant un roulé-boulé, entrer dans d'autres véhicules mais aussi accomplir des mouvements comme s'accroupir, se pencher, courir ou sauter sur le côté. Le piéton est très très vulnérable, il est sûr de mourir ou quasiment s'il se fait rentrer dedans par un véhicule. En fait, nous voulons pousser les gens à sortir de leur voiture.

Tu n'a pas peur que cela se mette à ressembler à du Carmageddon en réseau ?

Eh bien en fait oui, ne serait-ce qu'avec l'environnement urbain de Las Vegas qui lui ressemble un peu. Bon, bien sûr cette ville reconstituée sur 40 km² sera remplie d'animations, de jeux de lumière, de souterrains, de lignes de métro et de bien d'autres choses.

Las Vegas ? La ville du péché ?

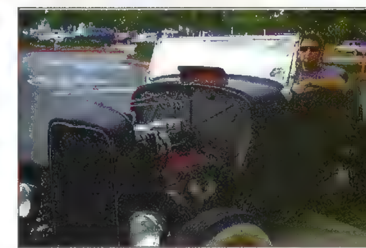
Rires. Oui, en fait on voulait un environnement urbain qui soit aussi entouré de désert pour garder le même feeling, et visuellement c'est l'idéal.

Le nouveau moteur graphique est-il capable d'afficher des effets, je pense notamment aux effets atmosphériques ?

Oui, en effet il peut gérer le brouillard, la neige, et les ténèbres tout aussi bien que les étendues d'eau ou le magma.

Le magma ? Dans le Nevada ?

Euh oui, tu sais il y a cette base secrète de l'armée américaine, l'Area 41, qui est deux crans plus secrète que l'Area 51. Dans ses entrailles, on trouve (Zack bredouille) des tas de trucs...



Zack et son Hotrod Roadster.

interview

Zack Norman Interstate'82

■ *Bon, parlons un peu bidouillage. Tous les joueurs rêvent d'avoir une voiture faite par eux, ou tout au moins à leurs couleurs. Le premier moteur ne mettait pas cela a la portée de tous Qu'en est-il d'l'82 ?*

■ Cette fois-ci, on change de cap radicalement : toute personne possédant un programme de dessin tournant sous Windows pourra redessiner ses propres carrosseries ou ses logos. Normalement, nous sortirons une documentation pour que toutes les personnes possédant Softimage (NDR : Ouch !) puissent créer leurs propres véhicules. D'ailleurs, nous avons conçu l'82 avec ce logiciel.

■ *Tiens les voitures, justement, combien d'entre elles pourrons-nous trouver dans le jeu ? Cela me brise le cœur de laisser ma Courcheval Manta au garage*

■ Pas moins de quarante, et je ne parle même pas des déclinaisons ou de carrosseries différentes. Heureusement pour toi, nous avons conservé une dizaine de caisses d'l'76 dont la Manta.

■ *Revoit-on des protagonistes du premier jeu ? Et peux tu m'en dire un peu plus sur le scenario ? Les annees 80, ce sont les années Reagan, non ?*

■ Oui, Taurus est de retour. En fait, il se remet sur la route pour répondre à l'appel à l'aide de la plus jeune sœur de Groove (NDR : Le héros blondinet du premier volet), prénommée Skye. Groove a disparu, et Taurus devra suivre sa trace jusqu'à la présidence des États-Unis. Je n'en dis pas plus, pour ne rien dévoiler du scénario qui est très prenant. Nous avons déjà une demi-heure de cut scenes.

■ *Pour toi, que représentent les années 80 du point de vue de l'automobile ? Et pourquoi as tu porté ton choix sur cette epoque ?*

■ Eh bien, c'est dans ces années-là que l'on a vu débarquer les premières belles voitures d'import commes les sportives italiennes (Lamborghini) ou bien d'autres. Pour ce qui est du choix, j'ai toujours voulu qu'Interstate contienne tout ce qu'on peut conduire dans des films et séries telles que « Miami Vice » et « Magnum ». Mais on verra aussi des choses plus délires comme des hotrods. Je voulais faire encore un jeu d'action, et les années 80, avec leur parc automobile et l'avènement de la New Wave, étaient idéales du point de vue de l'ambiance, comme ce fut le cas pour l'76 avec le Funk.

■ *À propos de cela, et la musique ? La barre a été placée très haut dans le premier jeu, et elle apporte certainement 50 % du feeling. Quel est le groupe qui s'en occupe ?*

■ Eh bien, ce sera principalement de la New Wave. On pourra entendre Nena, Di Falco, Soft Cell, Devo, Adam And The Ants et Kim Wild avec son « Kids In America ».

■ *Quelles nouveautés va-t-on voir, du côté des jeux online, pour ce qui est des types de jeux ou de la lutte contre le hack ?*

■ Nous avons la chance de bénéficier de quelqu'un qui consacre sa vie à la technique du réseau : Marshall Robin. C'est vraiment un expert, et tout devrait très bien tourner grâce à lui. On a créé un jeu bien rigolo, que l'on nomme Hot Potatoes. C'est un chat perché, où une voiture contient une bombe. Pour s'en débarrasser, elle devra rentrer dans la carrosserie d'une autre. Les règles générales du jeu online ont un légèrement changé. Maintenant, on ne compte plus les points à la voiture tuée, mais au conducteur occi. Certains niveaux de multiplayer ont des champs de mines, et celles-ci ne font plus lagger le jeu puisqu'elles se détruisent au bout d'un certain temps. Pour ce qui est du hack, il devrait être encore plus dur de tricher que dans le Nitro Pack. En plus de cela, l'hôte de la session aura le pouvoir d'éjecter définitivement l'individu ennuyeux.

■ *Comptez-vous distribuer sur le Net, à l'instar de Cavedog et ses unités gratos pour TA, des add on ?*

■ Absolument ! mais en fait cela dépendra directement du succès du jeu. Cela nous ferait très plaisir de continuer sur Interstate et de sortir des add on.

■ *Quel a été le succès mondial d'Interstate '76 ?*

Eh bien, il s'est plutôt bien vendu mais pas autant qu'il le pouvait. En fait, c'est une perte financière mais cette fois nous voulons élargir l'audience. Je pense qu'à l'époque, le public n'était pas prêt à encaisser un jeu d'ambiance comme Interstate. À ce moment-là, Pulp Fiction n'était pas sorti, et la mode n'était pas autant au revival que maintenant. Le joueur moyen était plutôt orienté Leisure Suit Larry. En regardant en arrière, je regrette que le jeu soit sorti sans mode 3D avec le moteur de Mechwarrior II, et on pouvait difficilement le comparer aux autres jeux du moment profitant de cette technologie.

■ *Penses-tu garder cet aspect polygonal qui fait le charme des cinématiques ? Et pour les scènes intermédiaires, allez vous encore utiliser le moteur du jeu pour les réaliser ?*

■ Beaucoup de personnes ont réclamé des personnages ayant une bouche (sic) : donc, les personnages seront un peu moins polygonés. Pour ce qui est des cut scenes, c'était en fait de vraies cinématiques réalisées en 3D, et je suis très content que tu t'y sois fait prendre.

■ *Cela t'arrive-t-il de jouer en réseau sur les serveurs d'Activision parmi nous autres, pauvres joueurs lambda ?*

■ Oui, j'y ai joué tout le temps sous mon pseudonyme de Mister Brown.

■ *Et en ce qui concerne les voitures et les armes, verra-t-on plus de points d'emport sur celles-ci. Et côté armement, quoi de nouveau ?*

■ Pour ce qui est des hardpoints, nous n'en avons pas rajouté à l'extérieur mais à l'intérieur. Il y a beaucoup de nouvelles armes comme le LARS (NDR : Light amplifying and reflecting satellite, tiré d'Akira) qui permettra de détruire des énormes véhicules, même s'il est très lent à recharger et qu'un conducteur averti peut éviter le rayon lumineux avec un peu d'habileté. Mais on verra aussi des choses plus originales comme des lasers de découpe industrielle, des nouveaux missiles, le Carpoon (harpon à voiture) qui guidera tous les missiles sur la cible touchée et des flopées de mines dont une agissant comme une boule de bowling. Dans le même style, il y a aussi un spécial qui obligera un conducteur à s'éjecter de sa voiture ; qu'importe sa vitesse ! Il y aura aussi beaucoup de contre-mesures, comme des chaffs ou des flares.

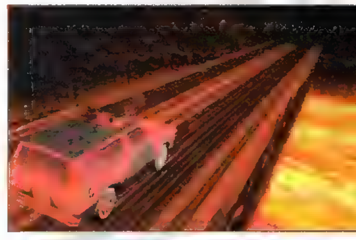
■ *Quelle configuration permettra de s'éclater à l'82 ? Au minimum et idéalement ?*

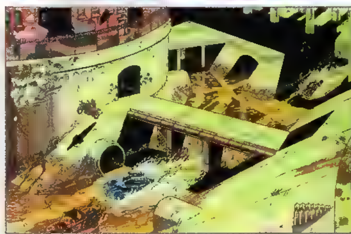
■ Eh bien, un P166 avec une carte 3D est nécessaire pour y jouer avec toutes les options au minimum, mais un bon P200 assorti d'une bonne carte Direct3D devrait être suffisant pour utiliser le maximum des possibilités. On pense peut-être aussi intégrer une technologie propriétaire.

■ *Tu sembles aimer les quatres roues. Avec quoi t'éclates-tu sur les interstates de la vraie vie ?*

■ Je possède une Chevy Chevelle de 1964 Malibu SS-Convertible et une Ford 1932 Hotrod Roadster (la caisse des barbouzes de ZZ Top).

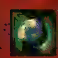
Propos recueillis par Bob Arctor











Reportage

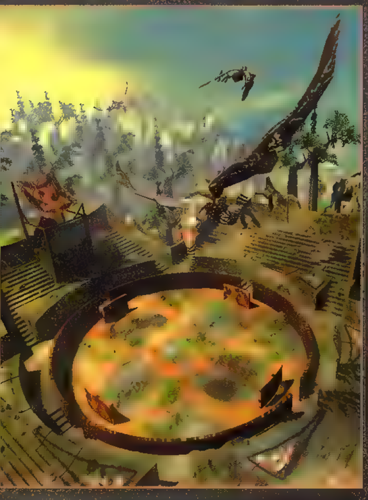
PAR WANDA

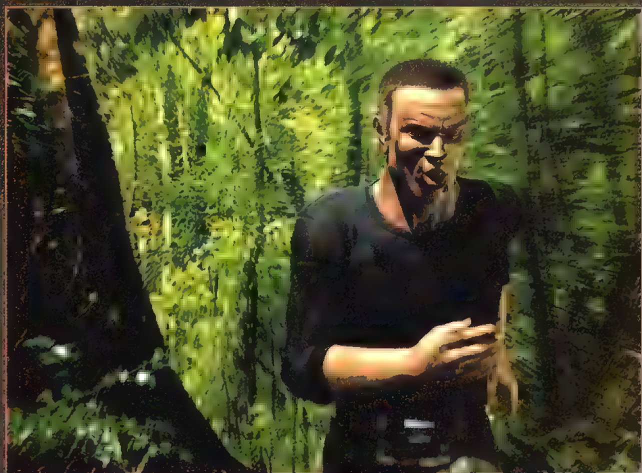
Depuis qu'il l'a découvert en mars dernier, Fishbone en rêve toutes les nuits où il rentre chez lui, indemne. Depuis qu'il l'a vu sur l'E3, Iansolo vérifie régulièrement si on a bien compris à quel point « c'est beau, un pixel ». Depuis que je suis rentrée de mon double périple Appeal/Infogrames du mois dernier, je vois du orange partout. Pas de doute, Outcast, c'est du tout bon.

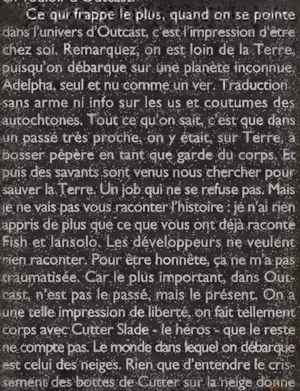
L'univers d'











Six heures de train pour faire Namur-Paris ! Vous le croyez, vous ? Départ : 18 heures. Arrivée : Minuit. Ceux que ça ne choque pas peuvent aller réviser direct leur géographie : entre Namur et Paris, il doit même pas y avoir 300 bornes. Merci la SNCF ! Le voyage à Lyon chez Infogrames s'est mieux passé. Sauf que la bécane de démo était en rade et qu'ils m'ont collée devant une autre qui refusait de reconnaître tout joystick. Quand on a goûté au confort d'Outcast au joystick, Dieu sait que c'est dur de repasser à la souris et au clavier. La loi de Murphy sans doute. Et malgré tout ça, je n'arrive pas à en vouloir à Outcast.

Ce qui frappe le plus, quand on se pointe dans l'univers d'Outcast, c'est l'impression d'être chez soi. Remarquez, on est loin de la Terre, puisqu'on débarque sur une planète inconnue, Adelpha, seul et nu comme un ver. Traduction : sans arme ni info sur les us et coutumes des autochtones. Tout ce qu'on sait, c'est que dans un passé très proche, on y était, sur Terre, à bosser pépère en tant que garde du corps. Et puis des savants sont venus nous chercher pour sauver la Terre. Un job qui ne se refuse pas. Mais je ne vais pas vous raconter l'histoire : je n'ai rien appris de plus que ce que vous ont déjà raconté Fish et Iansolo. Les développeurs ne veulent rien raconter. Pour être honnête, ça ne m'a pas traumatisée. Car le plus important, dans Outcast, n'est pas le passé, mais le présent. On a une telle impression de liberté, on fait tellement corps avec Cutter Slade - le héros - que le reste ne compte pas. Le monde dans lequel on débarque est celui des neiges. Rien que d'entendre le crissement des bottes de Cutter sur la neige donne envie de se balader. Rien que de voir ses mouvements hyper fluides et naturels, quand il saute sur une pierre en s'aidant du bras ou quand il nage, donne envie de continuer. Rien que de sentir Cutter réagir au doigt et à l'œil à la moindre impulsion de la souris ou du clavier donne envie de ne plus s'arrêter. Et c'est encore mieux au joystick !

Mais Outcast n'est pas qu'un simulateur de balade en neige ou de natation. C'est avant tout une aventure qui va nous faire traverser des contrées somptueusement belles et rencontrer







GENRE AVENTURE/ACTION
DÉVELOPPEUR APPEAL, BELGIQUE
SORTIE PRÉVUE FIN MARS 99

L'univers d'Outcast



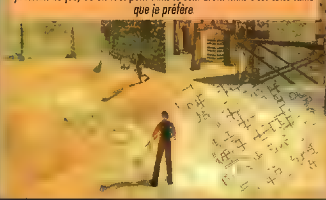
Les mecs d'Adelpha ne sont pas seulement intelligents. Ils sont rancuniers et lâches. Si vous en lattez un, les autres vous fuient comme la peste.

Les Twon-Hâ, ces gentils bipodes domesticables, ont leur vie propre quand ils sont à l'état sauvage. Pareil pour tous les autres « animaux » du jeu.



Cutter a pris des cours d'infiltration dans sa jeunesse facho. D'où son déhanchement inimitable quand il nage.

La carte est bien foutue, ce qui s'avère plus qu'utile, étant donné que le danger rôde en permanence. On peut la mettre en grand, en surimpression du jeu, ou en tout petit dans le coin droit. Mais c'est cette taille que je préfère.



En vue à la 3ème personne, Cutter ne recule pas. Il se retourne et avance vers nous.

une étrange civilisation. Et j'ai bien dit rencontrer, essayez pas de m'embrouiller. L'espèce que vous rencontrez - j'insiste - a son histoire, ses caractéristiques, sa société, ses méchants et ses gentils. L'idée de base d'Outcast, c'est qu'on arrive toujours à récupérer davantage de trucs quand on est gentil. C'est pas nouveau, vous me direz. Dans la vraie vie, oui. Mais dans un jeu, ça mérite d'être signalé. Du coup, le dialogue avec les gentils est fortement encouragé. Le système d'IA mis au point par nos petits Belges gère un nombre incroyable de paramètres. Des centaines d'interlocuteurs potentiels agissent envers Cutter de manière naturelle et cohérente, à la fois individuellement et en groupe. Si on shoote, ils paniquent et se planquent. Si on sort son flingue, ils nous évitent ou refusent de répondre. Une grosse quantité de réactions de base ont été encodées : reculer quand on a peur, avancer quand on veut voir quelque chose, etc. Puis ces réactions se mélangent entre elles, en fonction de ce que les créatures voient, de ce qu'elles entendent, de leurs caractéristiques propres et des liens sociaux qui les régissent entre elles. C'est un système assez complexe à mettre en place au départ, mais l'avantage est qu'il est très souple par la suite. Pour les programmeurs, il suffit d'affiner les règles de mélange pour arriver à des réactions de plus en plus adéquates. Pour le joueur c'est le pied : comme il n'est théoriquement pas possible de prendre une créature en défaut de réaction, ça veut dire qu'il peut faire absolument tout ce qu'il veut, quand il veut.

Outcast s'offre ainsi le luxe de proposer une quantité invraisemblable de scénarios possibles... Et de manières de jouer, du coup. Là, il faut que je rassure le gros bourrin qui sommeille en chacun d'entre nous : on peut parfaitement finir le jeu en bastonnant à donf. D'ailleurs, autant la vue à la 3ème personne est idéale pour la partie balade et aventure pure, autant ils ont implémenté une vue subjective bien utile pour toutes les phases





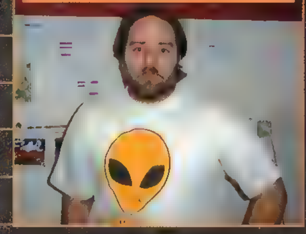
combat. Mais que les Quakers fous ne s'emballent pas : se battre ne sera jamais suffisant, ne serait-ce que parce qu'il faut réaliser un certain nombre de quêtes que nous confient les créatures qu'on rencontre. De plus, on ne se bat jamais contre deux ou trois mecs qui se baladent dans un coin : les méchants ont aussi leur mode de fonctionnement, qui repose généralement sur la notion de groupe. Il n'y a pas plus organisées, pas plus policées - c'est le cas de le dire - que l'armée ou les forces de l'ordre. Bref, si un méchant traîne dans un coin, vous pouvez être sûr qu'il y en a d'autres dans les parages et qu'il va trouver le moyen de les alerter. Du coup, on se retrouve à faire face à une stratégie de groupe, une parmi la vingtaine qu'ont implémentées les gars d'Appeal, et c'est parfois assez chaud, pour ne pas dire très chaud. Le joueur plus finaud pourra tenter d'autres stratégies que l'attaque frontale pour s'en sortir. Les gardes ont des contraintes, comme tout le monde, qui leur font suivre un cycle naturel : la faim, la soif, la fatigue, les tours de garde, etc. Pour prendre l'exemple de la soif, on peut se la jouer stratégique en bloquant dans un coin la carriole qui les ravitaille en eau. Plusieurs partiront à sa recherche. Mais si on joue à fond l'aventure, on pourra aussi découvrir, en parlant avec le marchand d'eau, que celui-ci est vénal et qu'il acceptera de mettre du poison dans son eau moyennant un petit paquet de thunes.

Bon, ben voilà, vous en savez autant que moi. Il ne vous reste plus qu'à mater les photos. Je ne suis pas sûre qu'elles rendent très bien le fabuleux côté organique d'Outcast, ce miracle dû au grain des pixels chers à Iansolo. Mais bon, vous les imaginez en super fluide et super rapide, et vous y serez. Au pire, vous découpez les photos de l'article pour en faire un petit film. Et la meilleure, c'est que ça marche nickel sur un P 200 MMX sans carte 3D. Car s'il exploite les instructions MMX, leur moteur Voxel se tamponne grave de grave de votre Voodoo 2. Bon, d'accord, sur un P 200, vous ne pourrez guère monter au-delà du 320x240. Mais je vous jure que c'est quand même super beau. J'y ai joué comme ça pendant toute une journée et, à part les yeux qui fatiguent vite, c'est positif sur toute la ligne. Ce qui m'a le plus énervée, en fé, c'est plutôt que le système de sauvegardes ne soit pas encore au point. Argh ! Et aussi que je ne puisse pas chevaucher un Twon-Hâ, alors que j'avais tout bien fait comme il faut le cheat code pour avoir la thune nécessaire. Ce blaireau de bipode restait bloqué sur une autre mission. J'ai bien passé 10 minutes à lui courir après avant de chercher de l'aide et d'apprendre que, ouais, ça faisait partie des lacunes de cette bêta du jeu. Bref, j'ai quitté Outcast carrément frustrée d'avoir à peine entrevu 3 des 5 mondes d'Adelpha - sans compter le monde des neiges qui sert essentiellement à notre entraînement. Et au final, c'est plutôt bon signe pour le jeu, non ?

Ils tenaient tellement à avoir leur portrait dans Joy que, tant pis pour mon orgueil de photographe, je vous colle cette immonde photo prise par mes, euh, soins, si l'on peut dire. Voilà, quoi. Ils sont tous là, les 19 d'Appeal



Douglas Freese n'est pas le neveu de Spielberg, comme ils ont essayé de me le faire croire - j'ai eu l'air con quand j'ai demandé un autographe - mais il a quand même fait des études de cinéma, avant, aux States. D'où les caméras très scénarisées d'Outcast



Ça, c'est de la place pour les gars qu'ils vont recruter pour l'après-Outcast. Hmmm…



« Toi Ulukai, élu venu sauver nous. Toi recevoir T-shirt distinctif joli orange. Fini poncho et moonboots. »



Appeal

Quatre garçons dans le vent

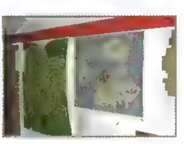
Ils s'appellent Franck Sauer, Yves Grolet et Yann Robert. Ils ont entre 29 et 31 ans, sont tombés tout petits dans le jeu vidéo, pensent être intoxiqués à vie, et projettent de tous nous contaminer en balançant dans la nature le plus fabuleux jeu d'aventure/action jamais vu sur PC : Outcast. N'écoutant que mon devoir, j'ai fait un saut dans leur fief belge de Namur. Attention : je suis maintenant sujet porteur.

■ *Joystick : Damned, je croyais rencontrer trois personnes et vous voilà quatre. Vous m'expliquez qui vous êtes et ce que vous faites ?*

■ Appeal : C'est simple : Franck est directeur artistique et Yves et Yann sont directeurs techniques. Olivier est une pièce rapportée : il était au début notre producteur chez Infogrames, et puis il a fini par venir ici pour prendre en charge la coordination du projet.

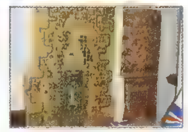
■ *Comment les choses se passent, entre vous et par rapport au reste de l'équipe ?*

■ On décide de tout à trois. On n'est pas d'accord sur tout, évidemment, mais on discute et on arrive toujours à s'entendre. Depuis qu'on se connaît, on ne s'est jamais disputé, sans doute parce qu'on a globalement la même vision des jeux qu'on veut faire et qu'on se complète bien. Avec le reste de l'équipe, ça se passe plutôt bien. On a grossi très vite : une dizaine dès le début, puis 15 dans les trois mois suivants pour atteindre assez vite les 19 actuels. On a essentiellement recruté des spécialistes dans chaque domaine, et nous trois gardons la maîtrise de ce que doit être le jeu au final. Nous voulons nous développer, mais pas n'importe comment. Notre stratégie est plutôt de créer des structures indépendantes par projet, où les gens seront responsables. Nous ne voulons pas faire des usines à jeux. Nous allons ouvrir une seconde unité de production à Lyon, de taille humaine (une équipe, un projet), car nous croyons que les grosses structures sont difficiles à manager, que les projets ne doivent pas se cannibaliser entre eux et que les équipes perdent le « focus » dans les grosses structures multiprojets.









Avec Outcast, on veut installer l'image d'Appeal.

■ *Pourquoi et comment Infogrames ?*

■ Ils cherchaient un truc révolutionnaire de la même trempe que Alone in the Dark l'a été en son temps. Ils ont cru au projet dès le début et sont devenus de vrais partenaires. Et comme ils ne possèdent que 49 % d'Appeal, ça nous permet de conserver une certaine liberté. C'est un échange d'argent et de compétences qui nous convient bien. Si on ne veut pas être vu comme un « développeur anonyme », il est plus intéressant de se maquer avec un éditeur. Tous les gros studios le sont.

■ *Vous vous connaissez depuis longtemps, tous les trois ?*

■ On s'est rencontré il y a 12-13 ans chez Ubi. Ils avaient loué un château en Bretagne pour accueillir une cinquantaine de développeurs pendant 6 mois. Ils étaient sur 11 projets pour Epics. Au final, on est restés 2 ou 3 ans chez Ubi. Le soir, on travaillait chez nous sur Amiga et on a monté notre première boîte pour sortir Unreal (rien à voir avec le jeu PC) sur cette machine. On en a eu marre du manque de puissance de l'Amiga et on est allé vers l'arcade. On a développé notre propre hardware, nos outils, et 5 ou 6 titres, dont Ultimate Tennis qui a bien marché. Et puis finalement, comme l'arcade nous cantonnait toujours dans le même style de jeu, on est revenu au PC.

■ *Qu'est-ce que vous aviez envie de faire ?*

■ Ce qu'on a fait avec Outcast : un jeu pour tout le monde, qui divertit et fait rêver, qui offre la possibilité d'être un héros et permet de vivre des expériences impossibles dans la vie réelle. On est parti de cette idée et on lui a donné l'interface qui va bien, pour que le joueur se sente libre de réagir comme il veut, et qu'il ait les moyens d'être créatif par rapport aux éléments du jeu. On a cherché à recréer le côté surprise et émotionnel qu'on trouve au cinéma, en y ajoutant une dimension ludique et créative. Outcast est assez proche de la vie réelle par bien des aspects, mais on pense qu'il va plus loin dans l'immersion que tout ce qui existe déjà. Le plus réussi à ce niveau, c'est Resident Evil, mais il nous est difficile de comparer Outcast à un autre jeu. On n'a pas cherché à faire un jeu dans un genre qui existe déjà. Nos références viennent plutôt des films à grand spectacle comme « Indiana Jones ». L'histoire a été mise en place par nous trois avec l'aide d'un copain, scénariste de cinéma. La musique a été faite par un compositeur d'Hollywood et enregistrée comme une musique de film.

■ *Mais Appeal a également développé No Respect, qui n'a rien à voir avec ce que vous me décrivez là...*

■ Quand on a créé Appeal, en juin 1995, c'était pour Outcast. On a posé les bases de la technologie, et puis on a mis une partie de l'équipe sur cet autre projet. En 7 mois, on a développé No Respect. Ce n'est pas un grand jeu, on le sait : l'idée, en accord avec Infogrames qui l'a édité, a été clairement de former l'équipe, de tester le moteur et de roder les outils. No Respect n'a jamais été le bébé d'Appeal (NDRC : vous êtes heureux les acheteurs de No « 65% » Respect d'avoir contribué à tester un moteur avec vos sous ?).

■ *Ça fait donc trois ans que vous êtes sur Outcast. C'est pas un peu long pour développer un jeu ?*

■ C'est long, en effet, mais on venait de l'arcade et ça nous a demandé un gros investissement initial, qui nous servira par la suite. On a tout mis en place, outils comme technologies : l'IA, la physique des objets, la technologie Voxel, l'animation des personnages...

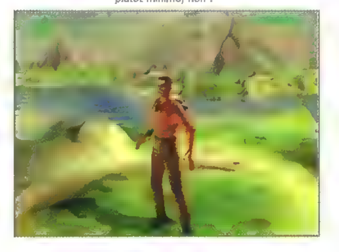
■ *Vous avez utilisé le motion capture pour les personnages ?*

■ Pas du tout. À la base, c'est du key framing tout ce





Quand on entend 320x240, on flippe un peu. Alors voilà de quoi vous déflipper : en haut, Outcast en 320x240 (à partir du P 200 MMX), au milieu, Outcast en 400x300 (P-II), en bas, Outcast en 512x384 (gros P-II). La différence est... plutôt minime, non ?



qu'il y a de plus classique. Nos animateurs programment les persos sur Alias, mais ensuite on rajoute un comportement algorithmique procédural sur chaque membre : pour le regard, pour que les pieds ne rentrent pas dans le sol et suivent bien les bosses, pour que le bras vise les ennemis. Il faut que tout ça corresponde à des gestes interactifs, parce que l'animateur ne peut pas savoir à l'avance où Cutter doit regarder ou viser. C'est ce qui donne cette souplesse, cet aspect organique au personnage. Il s'adapte parfaitement à l'environnement.

■ *Pourquoi avoir choisi le Voxel ?*

■ Nous voulions faire un jeu en extérieur avec une complexité suffisante pour être crédible, avec des décors qui fassent vrai, quoi. Quand on a commencé à développer Outcast, les premières cartes 3D nous offraient trop peu de ressources. Nos décors auraient été de grandes plaques, et on a préféré le look plus organique du Voxel. Même quand on a une carte 3D, le CPU assure la préparation des scènes, ce qui monopolise pas mal de ressources. Le travail complet que lui demande notre moteur Voxel est souvent moins lourd. En plus, comme le tracé de voxels est très parallélisable et fait appel aux entiers, on exploite à fond les instructions MMX. Du coup, il nous reste pas mal de puissance pour l'IA et la physique telle que Trespasser l'a inaugurée : le réalisme au niveau du mouvement des objets. Pour qu'ils tombent et rebondissent les uns sur les autres comme il faut. Bref, avec le Voxel, on est certain que tout le monde pourra jouer à notre jeu, quelle que soit sa config. Et même si notre image n'est qu'en 320x240, elle fait passer beaucoup plus d'informations que n'importe quel jeu accéléré 3D. Le VHS nous montre bien que ce n'est pas une question de définition.

■ *Une phrase m'a intriguée dans le reportage E3 de Iansolo. Dans son encadré « Mon ami le Voxel », il dit : « Étrangement, avec des voxels, plus on affiche, plus ça devient rapide. » J'avoue que ça me dépasse un peu...*

■ Un voxel est un élément primaire de la construction d'une scène 3D. Dans le cas d'Outcast, c'est un carré de 8 cm de côté. Pour tracer les voxels, le moteur part de chaque pixel de l'écran et recherche quelle est la partie du décor qui est derrière ce pixel. La vitesse de cette recherche dépend de la distance à laquelle se situe le décor, puisqu'il faut aller au fond de la scène et en revenir pour afficher ce que le moteur a trouvé. Bref, plus il y a de choses à l'écran, plus il y a de chances, statistiquement, que l'algorithme qui recherche les voxels trouve plus vite. Donc plus on met de décor, plus on va vite. C'est pas plus difficile que ça.

■ *Envisagez-vous d'abandonner un jour le Voxel ?*

■ Les dernières cartes 3D, avec leur setup engine, permettent de faire aussi beau et aussi rapide que du Voxel. Comme tout le monde aura dans son PC une carte de la trempe de la TnT d'ici deux ans, on va passer à Direct3D, pour bénéficier des hautes résolutions sans perdre en qualité visuelle. Mais on fera certainement une adaptation de la technologie Voxel. S'il y a moyen, on gardera les principes du Voxel - l'aspect base de données, le coup de scanner les pixels et tout ça - et on n'utilisera la carte 3D que pour le rendu, les interpolations... Pour l'affichage pur, quoi. C'est ainsi qu'on espère faire la version Dreamcast d'Outcast, ainsi que nos prochains jeux.

■ *Vos prochains jeux ? Outcast 2, Outcast 3... ?*

■ Il y aura un Outcast 2 mais pas de 3. Outcast a été construit pour deux épisodes seulement. C'est la différence avec un Quake. Et puis on a aussi un autre projet, toujours dans le même style : un grand truc épique, avec du merveilleux et de l'exotisme. Mais même sous la torture, nous n'en dirons pas plus. Ce qui est sûr, c'est qu'avec Outcast, on veut installer l'image d'Appeal. Tout ce qu'on fera après sera dans le même esprit : on veut faire le pendant de la super production hollywoodienne dans le jeu vidéo. C'est à la fois très simple et très vaste. À titre d'info, on va pas mal recruter début 99...

■ *Le maniement de votre perso est tellement intuitif, tellement facile, qu'on ne peut pas s'empêcher d'avoir envie de se bastonner avec. Vous avez envisagé un Outcast en multi ?*

■ Dans Outcast, tu es mis en situation de stress dès le début. Mais on ne te donne pas le joystick pour aller tuer les méchants. On te donne le joystick pour que tu ailles vivre à l'intérieur d'un monde, pour que tu plonges dans une série de situations dramatiques différentes. Un jeu comme Quake ne surprend qu'au début. Après, on est plongé une fois pour toutes dans un même schéma où l'objectif ludique est uniquement la concurrence. Outcast en multi, ça nous ramènerait à un jeu de ce type. Ça ne nous intéresse pas. Mais ça ne veut pas dire qu'on ne programmera jamais pour le multi...

Propos recueillis par Wanda

Une super production hollywoodienne.

Reportage

PAR IANSOLO

- Hé Ian, ça te dirait d'aller faire un petit reportage chez LucasArts au ranch Skywalker ?

- Ah ouais, chouette, je vais pouvoir mater le prochain « Star Wars ».

- Hum, je crois que tu rêves, là.

- Bon tant pis, je me contenterai de casser la gueule à Mark Hammil alors.



Le ranch des étoiles

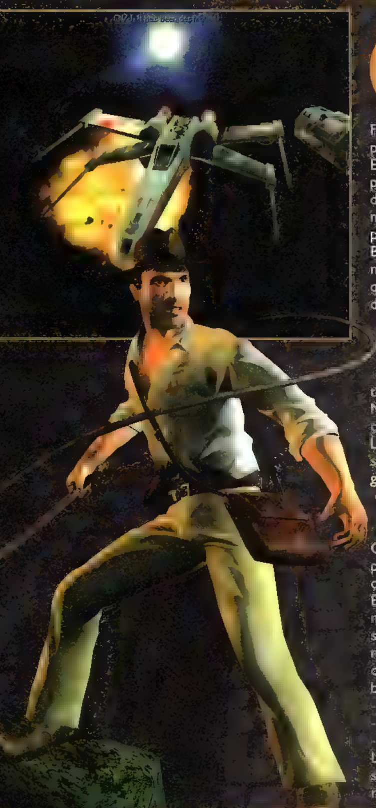


Non ce n'est pas une cinématique, mais bien une image du jeu.



L'idéal pour aller attaquer l'« Étoile de la mort » : le Faucon Millenium.





Le ranch Skywalker est un grand domaine où sont installées toutes les sociétés de la galaxie Lucas. Situé dans le comté de San Marin, le ranch se trouve à une petite heure de San Francisco. On y accède par une route qui serpente dans une vallée sauvage : la Lucas Valley. Elle n'a pas été baptisée par le père George en pleine crise de mégalomanie. Le coin s'appelait déjà comme ça, et Monseigneur Lucas s'est naturellement dit que ça serait l'endroit rêvé pour installer son quartier général.

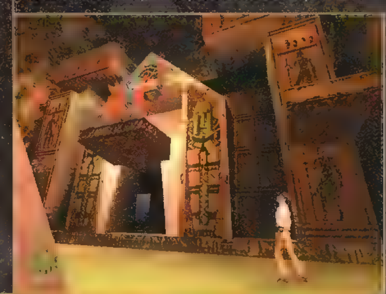
Bon. Je trépigne d'impatience dans le van qui nous conduit au saint des saints. Nous sommes quelques journalistes européens et australiens, des professionnels triés sur le volet, déjà excités à l'idée des nombreux scoops que nous allons ramener de ce voyage. Tenez, j'en ai déjà un. Il paraîtrait qu'un nouvel épisode de la saga des « Guerres de l'Étoile » devrait bientôt sortir au ciné... Détendez-vous, je plaisante. Non, comprenez-moi, cette histoire de ranch, ça fouette l'imagination. J'imagine un George Lucas chevauchant un Bantha en train de rassembler un troupeau de dragons Krayt dans les grandes étendues arides de Mos Eisley. Au loin, quelques épaves de star destroyers encore fumantes. Des droïdes assis au coin d'un feu font mollir quelques chamallows, pendant que Chewbacca chante une complainte en s'accompagnant à la guimbarde laser... Bah, laissez tomber, ça doit être le décalage horaire.

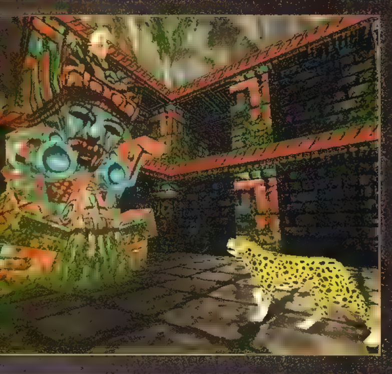
En fait, le suspense demeure entier puisque nous avons d'abord rendez-vous pour une présentation de X-Wing Alliance. C'est pour déjeuner que nous accédons enfin au ranch. Porte d'enclos radiocommandée, guitoune avec cerbères protocolaires.

- Hi! des touristes de la Fox ?
- Non, des touristes de journalistes
- OK, come on !

Le domaine Skywalker est on ne peut plus classieux. Mais pas dans le style propret et bien rangé. Ça fleure bon son grand Ouest sauvage. Biches en liberté et compagnie. Tout à fait dans l'esprit des paysages des films « Star Wars ». Notre attachée de presse-biche en liberté nous fait la visite guidée. Là nous passons devant le Tech Building où Episode I se trouve en post-production. « OK c'est bon, enlevez-moi les menottes et je remonte dans la voiture. » Ah décidément pas moyen d'en voir un bout, le secret est bien gardé. Plus loin, nous passons devant des vignes (les raisins de la Force ?). Là-bas, le potager du ranch. Ici, la crèche où sont accueillis les enfants des employés de Lucas. Une ambiance cosmopolite, puisque pas mal de nationalités sont représentées dans les différentes sociétés du ranch (ainsi il y a une majorité de Français travaillant à Industrial Light & Magic). C'est marrant mais il règne, dans cet endroit, une ambiance limite communauté hippie. On se croirait dans la ferme de l'oncle de Luke dans « A New Hope ».

Après ce bref tour d'horizon, nous parvenons au ranch qui s'avère plutôt être une belle maison en bois style victorien. C'est l'antre de George Lucas. On nous montre religieusement les fenêtres du bureau, au premier étage, où George vient se recueillir pour taper ses synopsis. À l'intérieur, diverses salles de réunion et une salle de projection rassemblent toutes les productions Lucas : films, disques et jeux. La bibliothèque



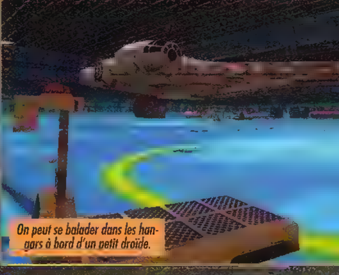


gigantesque regroupe un monceau de documentation sur le cinéma. Nous pourrions tout à fait nous trouver dans un lieu de villégiature pour cadres sup en séminaire, si ce n'était quelques éléments de mobilier étranges comme cette maquette originale de Yoda ou bien, dans le salon, des vitrines remplies de reliques non moins authentiques : sabre laser, maquettes de vaisseau... Chuis pas allé voir dans les chiottes, mais si ça se trouve y avait un Ewok distributeur de PQ. Après le déjeuner, où un Jack Sorensen de passage (PDG de LucasArts) nous gratifie de son humour légendaire, nous repartons pour la suite de la visite. Direction la salle de squash et la boutique de souvenirs. Non je rêve, le père George il arrive même à leur fourguer des jouets, à ses employés ! Y paraîtrait que dans les moments de rush, ils n'ont pas le temps de faire les courses et viennent se ravitailler en tee-shirt dans la boutique. Pendant que les autres journaleux se jettent sur les Battle droids super collectors en poussant des petits cris de ravissement, je tente une incursion dans la salle de montage d'Episode I en passant par les conduits d'aération de la cuisine. Sans succès. Sont pas cools, chez Lucas. Comment ça Han Solo en deux mots et avec un « H » ?

J'aurais quand même un aperçu de ce qui nous attend après la présentation de Indiana Jones et la Machine Infernale. Nous avons droit à la projection de la bande annonce (enfin le teaser plutôt) de Episode I. Ben les cocos, ça promet. En ce moment, à San Francisco, le public se rue dans les salles équipées THX. Ils matent la bande annonce du futur « Star Wars », ils se lèvent, ils applaudissent et puis hop ! ils se barrent sans même assister au film. Éloquent. Comme j'imagine que vous l'avez déjà tous vu et revu, plongeons-nous dans une bande annonce non moins intéressante : celle de X-Wing Alliance.

X-Wing Alliance





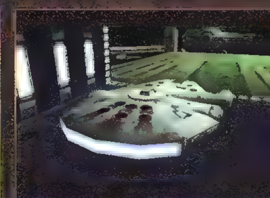
On peut se balader dans les hangars à bord d'un petit droïde.

Ce matin là, Larry Holland était tout jouasse de nous faire la première démonstration du nouveau simulateur de combat spatial Star Wars : X-Wing Alliance. Le précédent opus, X-Wing Vs Tie Fighter était certes le premier soft du genre à proposer un mode multijoueur (Origin n'a toujours pas sorti le mode réseau de Wing Commander, pourtant annoncé il y a un an). Mais XvT comportait quelques lacunes impardonnables, notamment l'absence d'un mode solo digne de ce nom. Sensible aux critiques des joueurs et fans, les gars de Lucas se sont retroussé les manches. Alliance revient à un gameplay orienté solo avec des missions très variées, pas mal de vaisseaux différents à piloter et en prime une vraie histoire. Chronologiquement, il se situe après la bataille de Hoth entre le premier et le troisième film « Star Wars »










Enfin une séquence de saut hyper-spatial digne de ce nom.

Le joueur fait partie d'une famille de businessmen de l'espace qui se crêpent le chignon avec leurs concurrents pour le contrôle d'affaires bien juteuses. Le scénario comportera huit chapitres, au cours desquels on découvrira les différents membres de la famille Azzameen. Pendant les missions, les personnages interagiront entre eux. On vivra tout ça de l'intérieur grâce aux briefings, aux dialogues et beaucoup de messages radio en cours d'action. Y aura le frère, l'oncle, le père, la sœur, le clébard... Bref, du « Star Wars » familial tout crache.

L'une des grandes nouveautés est aussi la possibilité de piloter le Faucon Millenium. En fait, pas seulement. Le Faucon est une version modifiée des transports coréliens. Notre famille possède ses propres versions customisées du transport corélien, des vaisseaux au look un peu plus trapu. Au final, on aura accès à la quasi-totalité des coucous de la rebellion : X-Wing, Y-Wing, A-Wing, Z-95, B-Wing, Faucon Millenium, Outrider et le transport corélien de la family.

La démo tournait sur un P400 avec une carte TnT. Première constatation : si, comme le prétend Maître Kant, 1999 sera l'année du 1024, chez Lucas ils s'arrêtent pas là. Alliance qui sup-


La vue padlock sera bien pratique. Elle permettra aux pilotes de suivre des yeux leur cible automatiquement. C'est zouli, y a les effets de lumière qui illuminent le cockpit lors des explosions.


Certains vaisseaux sont bien gigantesques.

INTERVIEW DE LARRY HOLLAND

Mais profitons de la présence de Larry Holland, pour lui poser toutes les questions qui nous brûlent les lèvres. Holland est PDG et principal designer de Totally Games, le studio qui réalise tous les X-Wing pour le compte de LucasArts. Larry Holland a une formation d'archéologue. Après deux années passées à jouer les Indiana Jones en vrai, il laisse tomber son doctorat d'anthropologie pour se plonger dans son autre passion : les jeux vidéo. Depuis 1983, il se consacre uniquement au développement. Larry est un fondu de simulations historiques (il est l'auteur de plusieurs simulateurs de la Seconde Guerre mondiale, dont Secret Weapons of the Luftwaffe). Ouais, ce qui l'intéresse Larry, c'est les modèles de vol.

Q : *Est-ce que, dans Alliance, on pourra jouer dans le camp de l'Empire ?*

R : Dans les missions solo, le joueur agira uniquement pour le compte de l'Alliance Rebelle. Par contre, en mode multijoueur on aura accès aux vaisseaux impériaux.

Q : *Le moteur du jeu est-il le même que celui développé pour X-Wing Vs Tie Fighter, ou bien avez-vous réécrit un nouveau moteur ?*

R : Alliance dispose d'une version enrichie du moteur apparu dans XvT. Il y a pas mal d'améliorations substantielles : cockpit virtuel, vue padlock, explosions, effets de bouclier, fumée et éclairage. Le moteur tournera sous Direct3D et également sans accélération 3D. Par-dessus tout, ce moteur est capable de gérer des zones de combat gigantesques avec un très grand nombre de vaisseaux impliqués (jusqu'à 96 dans un même secteur). Quatre missions du jeu reprennent des batailles tout droit sorties des films avec une taille comparable à ce qu'on voyait au cinéma. Les gros croiseurs ont subi un lifting graphique, et surtout ils seront bien plus durs à détruire.

Q : *Tout le monde sait maintenant que l'on aura la joie de piloter le Faucon Millenium. En multijoueur coopératif, est-ce que l'un des joueurs pourra contrôler le vaisseau pendant qu'un ou deux coéquipiers seront aux postes de canonniers dans les tourelles à quatre lasers ?*

R : Nous sommes encore en train de définir les options multi. Je ne peux pas vous répondre sur cette fonctionnalité. Par contre, en solo le vaisseau continuera sa course pendant que vous serez en train de blaster dans la tourelle.

Le multijoueur comporte un mode escarmouche (squirmish) permettant de créer rapidement une mission sur mesure, avec tout un choix d'options configurables : combinaison des camps rebelles et impériaux, choix des vaisseaux, de l'environnement…

Q : *Les joueurs pourront-ils s'incarner dans la peau d'un des personnages connus de la saga comme Luke Skywalker, Han Solo ou Dark Vador?*

R : Les joueurs assumeront un nouveau rôle : celui d'un jeune pilote qui n'en veut. Ils se retrouveront impliqués dans un commerce intergalactique mettant aux prises la famille du pilote et une famille rivale. Le scénario leur fera revivre le cheminement du héros avant qu'il rejoigne l'Alliance rebelle. Ensuite, les missions amèneront le joueur à lutter au sein de la Rebellion tout en continuant à agir pour le compte de sa famille.

Q : *Sera-t-il possible de configurer son vaisseau pour changer d'armes ou d'équipements ?*

R : En fait non. On aura la possibilité de configurer les paramètres de la mission en mode Escarmouche, mais on ne pourra pas customiser les vaisseaux eux-mêmes.


Larry Holland, fondateur et designer principal de Totally Games

Q : *Quelles sortes de missions seront proposées et dans quel environnement prendront-elle place ?*

Il y aura des missions de tout type : reconnaissance, escorte, attaque, capture, combat, interception, espionnage, défense, secours, commerce, sans compter toutes les missions spécifiques pour le multijoueur. Toutes les missions se dérouleront dans l'espace.

Q : *J'ai pourtant entendu dire que le point culminant du jeu se situera lors des dernières missions quand l'Alliance attaquera la deuxième Étoile de la mort près d'Endor. Vous pouvez nous en dire plus ?*

R : Effectivement, ce sera le summum du jeu. On pourra faire comme Lando Calrussian et pénétrer jusqu'au cœur de l'Étoile par un tunnel aux commandes d'un Faucon ou d'un X-Wing. La taille de l'Étoile est plutôt impressionnante : 160 km de diamètre, ramenée en échelle réelle. Il y aura quelques surprises et des manœuvres pour le moins délicates.

Le ranch des étoiles



Derrière les verrières des cockpits, on pourra désormais apercevoir les pilotes modélisés en 3D et animés.



Et voilà le transport corélien de la famille Azza-



Parmi les nouveaux effets visuels, les effets de boucliers.

porte désormais l'accélération, grâce à Direct3D pourra monter jusqu'à une résolution de 1600x1200 pour peu que votre carte graphique le supporte. Deuxième constatation : on retrouve, dans ce nouvel opus, les caractéristiques habituelles de la série. On ne doit pas s'attendre à un grand bouleversement, mais plutôt à une grosse mise à niveau avec un paquet de petites améliorations. On décolle maintenant d'un hangar. On peut voir les pilotes à l'intérieur des vaisseaux. Ils sont animés en 3D. Le cockpit est configurable, c'est-à-dire que l'on aura la possibilité de choisir les infos des HUD à sa convenance. Entièrement modélisés, les cockpits virtuels devraient mieux nous plonger dans l'action grâce à une vue padlock, plein de secousses et des effets de fumée et d'éclairs pendant les combats. On dispose désormais d'une vraie séquence de passage en vitesse lumière, etc.

Il y aurait encore beaucoup de choses à dire sur Alliance, Larry Holland étant intarissable sur le sujet. On pourra faire converger les tirs laser des X-Wing Mk II (pour éviter que les Ties se faufilent entre les faisceaux qui sont parallèles). Le simulateur prendra en compte les dommages de proximité, et on aura désormais la possibilité de viser précisément les sous-systèmes de la cible (armes, moteurs...). Alliance renoue aussi avec X-Wing et Tie Fighter grâce au retour d'un tutorial : le Pilot Prooving Ground. Nous aurons bien sûr l'occasion d'en reparler avant la sortie prévue pour mars 99... si tout va bien.

MACHINE : PC CD-ROM
GENRE : SIMULATION DE COMBAT SPATIAL
EDITEUR : LUCASARTS
DÉVELOPPEUR : TOTALLY GAMES
SORTIE PRÉVUE : MARS 99

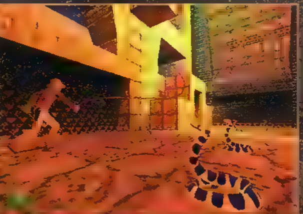
Indiana Jones et la machine infernale

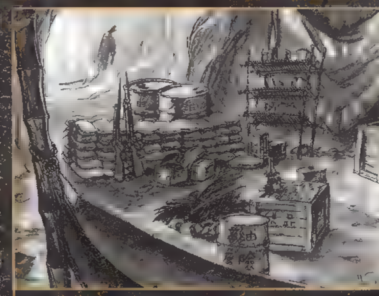


Ah, Indiana Jones, ça aussi c'est de la licence ! Après Indiana Jones and the Lost Crusade excellent sur Atari et Amiga, puis en 92, Indiana Jones and the Fate of Atlantis sur PC, l'homme au lasso reprend du service pour notre plus grand bonheur. Ce n'est pas la première fois que nous vous en causons dans ces colonnes. Loin de là. Et si le projet est bien avancé, il est encore loin d'être fini. Pour vous dire, la démo que nous avons vue était la même que celle qui tournait à l'E3. Trois chapitres sur les 18 prévus. En ce moment, Indy c'est un peu comme une voiture qui serait au garage. Les développeurs ont tout démonté pour tout remettre à plat. Ils ont déposé le moteur, éparpillé la carrosserie. Il s'agit de tirer parti des enseignements de la première version. Il vont réaliser les cylindres, gonfler la cylindrée. C'est l'éternel problème des jeux qui prennent du retard : ne pas se laisser distancer par la concurrence.

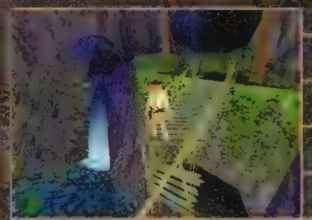
Hal Barwood lance la démo. Ce premier niveau nous mène dans un temple de la vallée de Mexico : la pyramide du soleil de Teotihuacan. Eh oui, le gars Indy, vous pensiez quand même pas le retrouver au centre commercial de Parly











Le ranch des étoiles

INTERVIEW DE HAL BARWOOD

Hal Barwood est chef de projet et designer principal d'Indiana Jones et la Machine Infernale. Avant ça, il avait dirigé le développement de Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Hal Barwood vient du monde du cinéma. Il a écrit et produit plusieurs long métrages dont « Sugarland Express » (avec Goldie Hawn, réalisé par Spielberg), « Corvette Summer » (avec, haha, Mark Hammil dans le premier rôle) et « Dragonslayer ». Son implication dans la création de jeux date de l'époque épique de l'Apple II. Hal est diplômé d'une maîtrise en cinéma et membre de la Guilde des Auteurs américains (non, il ne développe pas de jeux de rôle) et de la Guilde des réalisateurs. Ce qui en fait le seul membre sachant écrire du code 6502 ou 68000. Le seul à savoir ce que c'est, qu'un 68000 d'ailleurs.


Ce bon vieux Hal Barwood, chef de projet et designer principal d'Indy

Q : *Quelle différence y a-t-il entre Indy et Tomb Raider ?*

R : Depuis Tomb Raider, nous avons affaire à un nouveau genre à cause de la vue à la troisième personne. Dans Indy comme dans Tomb, le personnage principal possède une forte personnalité. Dans le cas d'Indiana Jones, avec un héros aussi célèbre, il était indispensable de voir Indy, son chapeau, son fouet, sa dégaine. C'est pourquoi Indy correspond bien à ce type de gameplay avec une vue externe du héros. Mais il y a quand même une grosse différence : Indy sait parler, il est social (NDR : Hmm, sympa pour Lara…), Indy est aussi bien défini d'un point de vue historique. L'action se passe en 1947, il y a des Jeeps et des hélicos de première génération. Pas de risques de trouver des trucs anachroniques ou futuristes.

Depuis Dark Forces, l'évolution technologique m'a donné envie de refaire un Indy avec un moteur 3D. Ce qui est important, c'est de retrouver tout ce qui fait la personnalité d'Indiana : c'est un personnage sympathique, voire charmant. C'est un intellectuel. Mais c'est aussi un acrobate. Et pour tout ça, on n'a pas nécessairement besoin d'Harrison Ford.

Q : *Y aura-t-il des scènes cinématiques ?*

R :: Oui. J'ai fait plusieurs films dans ma carrière et je suis très attiré par les possibilités de réalisation offertes par la 3D. Ces scènes intermédiaires ne seront pas les plus impressionnantes du jeu. Elles serviront uniquement à raconter l'histoire. C'est le joueur qui aura la partie la plus intéressante car en se déplaçant, il pourra choisir les angles de caméra et se faire son propre film.

Q : Vous avez effectué beaucoup de recherches, pour créer ce jeu ?

R :: Non, pas vraiment. L'idée, c'était de mettre en scène Indy après la Seconde Guerre mondiale. (Hal s'interrompt et réfléchit quelques instants.)

Ce qui est bien, avec les films de George (Lucas), c'est qu'on touche aux gros trucs. Titanesques. Des trucs bibliques. Qui sont entrés dans l'histoire. C'est comme regarder la vanité humaine vue de l'extérieur. C'est une interprétation de l'histoire. Évidemment, pour chaque période représentée nous avons fait des recherches précises.

Q : *Tous les puzzles du jeu seront des mécanismes comme ceux entrevus dans la démo ?*

R :: Vous voyez mes cheveux gris ? Je suis un vieux de la vieille. Les puzzles que j'ai essayé de concevoir dans cette aventure ne sont pas délirants. Il faut qu'ils s'intègrent de manière cohérente et réaliste. Je ne veux pas que le joueur s'endorme en lisant des pages de texte avant de résoudre un puzzle.

Q : *Pensez-vous que les jeux d'aujourd'hui manquent de scénario ?*

R : Pas vraiment. Le moindre simulateur de vol est scénarisé. Les missions sont très précises. Il y a de plus en plus de détails. Le joueur ne veut plus suivre une histoire. Il veut être l'histoire. Dans tous les films de Jones, au bout de 2/3 du film il y a un truc surnaturel qui apparaît. On ne peut pas faire ça dans un jeu. Alors il y aura des boss étranges à affronter.

Q : *Il y aura des dialogues ?*

R : Oui, dans les scènes cinématiques. Ce sera assez fréquent. Et puis vous pourrez discuter avec des persos pendant le jeu. Mais ce ne sera pas des QCM avec un arbre de dialogues. Il ne faut pas retarder le joueur. C'est essentiellement un jeu d'action.

Q : *Quels sont les ingrédients d'Indiana Jones et la Machine Infernale ?*

R : Exploration, puzzle et action répartis de manière équitable.

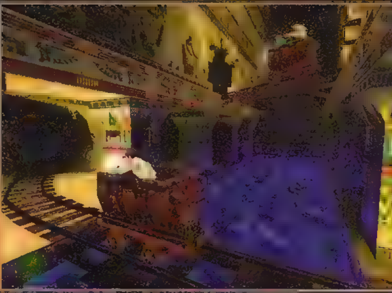
Q : *La difficulté des puzzles ?*

R : C'est dur à évaluer. Un puzzle qui me semble simple provoquera des dizaines de coups de fil de joueurs coincés. Tout ce que je peux dire, c'est que les puzzles sont physiques, logiques, naturels.

Q : *Le jeu sera-t-il traduit en français ?*

R : Le jeu sera entièrement localisé : textes et dialogues. Et ce sera avec la vraie voix française qui double Harrison Ford dans les films. Le seul truc qui ne sera pas traduit, ce sont les Russes. Les Russes parlent russe et puis c'est tout.





2 ? Notre aventurier charmeur de serpents est représenté en vue de dos. La caméra se met à tourner alentour si on attend quelques instants sans rien faire. Les décors sont vastes. On peut passer en vue subjective provisoire et tourner la tête dans toutes les directions. Une carte s'affiche en surimpression. En sacrifiant quelques points au score, on y fera apparaître des indications en cas de blocage énervant. D'une touche on fait surgir le panneau d'inventaire. La panoplie d'Indy est classique : lasso, revolver, machette, briquet pour s'éclairer dans les souterrains. Il y a aussi une boîte à trésor pour racheter des munitions et des kits médicaux en fin de stage. Les autres niveaux de la démo nous entraînent sur une île des Philipines ou dans des vestiges babyloniens dans le désert du Soudan.

Vous l'avez deviné, le cocktail cher à la série des Indiana Jones est au rendez-vous : action et aventure sur fond d'histoire biblique. Cette fois-ci les grands méchants de l'affaire seront les soviétiques. Indiana Jones et le digicode maudit prend effectivement place en pleine guerre froide. Les Russes seraient en train de creuser dans le désert iraquien à la recherche des vestiges de la Tour de Babel. S'en suit une intrigue pleine de rebondissements où mythologie, russkofs déchaînés et énigmes mésopotamiennes nous entraînent dans une ronde infernale. Ploum, ploum.

Mais bon, Hal nous prévient que tout ce que nous voyons est provisoire. Tant mieux, car le graphisme est moins impressionnant qu'il y a un an, pas mal de softs étant passé par là entre temps. Rendez-vous donc pour la preview pour voir les résultats du lifting.

MACHINE: PC CD-ROM
GENRE: ACTION/AVENTURE
EDITEUR : LUCASARTS
DEVELOPPEUR : LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE : MARS 99



Guillemot



RACE LEADER FORCE FEEDBACK



CRAMPONNEZ-VOUS POUR DÉCROCHER LA POLE POSITION !

Premier volant Force Feedback pour tous, avec [illegible] des vitesses au volant, façon Formule 1, [illegible] Race Leader Force Feedback se fixe [illegible]

Amateurs de SENSATIONS FORTES ACCROCHEZ-VOUS !



JET LEADER 3D

[illegible] RÉELLEMENT ACCESSIBLE !

Joystick universel : 8 boutons programmables, [illegible] interface graphique de programmation, molette des gaz, texture velours, ambidextre.



T-LEADER 3D

LE JOYPAD POLYVALENT LE PLUS ERGONOMIQUE !

Son excellente prise en main et ses nombreuses fonctions en font l'arme absolue : ministick 360°, 6 boutons avec option autofire, commande des gaz, 2 boutons poussoir et 1 gâchette centrale.

GUILLEMOT FRANCE S.A.
BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex
Tél. 02 99 08 90 77 - Fax 02 99 08 9[illegible]

www.guillemot.com

Longbow 2 • Need for Speed 2 SE • Nuclear Strike • Moto Racer • Dark Omen • Theme Hospital • Ultimate Race pro • Dictionnaire Hachette Multimédia • Oxford • Abonnement 2 mois Club Internet

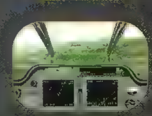




aTtEntioN MachinE féròCe







BOWER et JOYSTICK réunissent leur expérience de la micro et du jeu pour vous proposer le «PC qui tue» + 14 jeux pour assurer les nuits blanches:

64 Mo de mémoire • Carte VOODOO 2 12 Mo • Lecteur de CD 36 X • Disque dur 6,5 Go Ultra DMA 7200T • Carte son Sound Blaster PCI 64V • Manette Cyborg 3D • Processeur Intel Pentium II 350MHz • Carte Mère 440 BX AGP • Carte Graphique AGP 8 Mo • Modem 56000 Bps • Windows 98 • HP 3D Stéréo [illegible] • 1 an de garantie sur site

12990 F TTC
14 JeUx iNclUS
+ maNette Cyborg



Little Big Adventure 2 • Incoming • G-Police • Fifa 98 • Fade to Black • Dungeon Keeper • Actua Soccer

Reportage

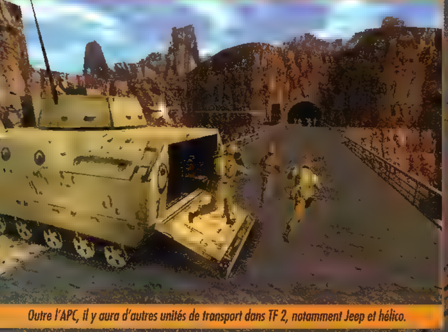
PAR WANDA

Au départ, Team Fortress II ne devait être qu'un add-on réseau qui serait sorti juste après Half-Life. Et puis, une chose en entraînant une autre, TF 2 s'est étoffé, étoffé… Pour finir par devenir un jeu à part entière. C'est ce que m'a appris le chef de produit Valve, lors de mon voyage à Seattle, chez Sierra. Entre autres choses…

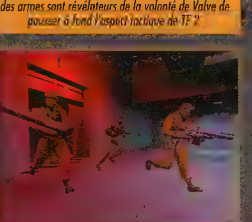




La présence de véhicules de guerre et le réalisme des uniformes (camouflage arctique, urbain, désert, etc.) et des armes sont révélateurs de la volonté de Valve de pousser à fond l'aspect tactique de TF 2.



Outre l'APC, il y aura d'autres unités de transport dans TF 2, notamment Jeep et hélico.



Si vous avez commis l'erreur de vous offrir Half-Life le mois dernier, vous savez ce que matins difficiles, manque de concentration au boulot, soirées prolongées et problèmes de couple veulent dire. Half-Life est une drogue. Depuis que ce jeu a fait son entrée à la rédac, on est tous complètement accros. La baston générale du soir est devenue un rite, une institution à laquelle personne ou presque n'échappe. À part moi quand je dois rendre trois tonnes de textes parce que, comme d'habitude, j'ai attendu le dernier moment pour m'y mettre. Argh ! Si seulement j'avais su ! Et ces bâtards qui hurlent à deux pas de moi. Comment se concentrer dans ces conditions ? « Allez Ivan, sois cool s'il te plaît. Accorde-moi un petit délai… – Oh, la lourde ! Non ! Il faut que tu m'aies tout rendu avant de partir aux États-Unis. Ne discute pas. Et puis arrête de te plaindre. Tu ne peux quand même pas tout avoir : jouer à Half-Life et aller voir Valve… » Et voilà comment on se fait avoir sur toute la ligne ! Parce que non seulement je suis en manque de Half-Life, mais je n'ai même pas pu rencontrer les mecs de Valve. Ça faisait quinze jours que le rendez-vous était pris, et il a fallu qu'au dernier moment, justement ce jour-là, ils aient une réunion super importante qui leur bloque la journée… La haine. Faire 10 000 bornes pour rencontrer un gars du marketing

Team Fortress II

GENRE : [illegible] DÉVELOPPEUR : VALVE, ÉTATS-UNIS SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 99

tout sympathique qu'il soit, ce n'était pas exactement ce dont je rêvais (NDRC : parlez-moi de " l'industrie du jeu ". Tsst. Côté bénéfice c'est certain mais pour ce qui est de l'organisation, on en est encore à l'artisanat). Enfin, je sais tout - ou presque - sur Team Fortress II, et c'est déjà ça. Et puis je vous rassure : le voyage, c'était aussi pour Homeworld.

DIRECTION L'AUSTRALIE

Team Fortress est un nom qui a des chances de vous dire quelque chose si vous êtes un Quaker forcené. Pour les autres, voilà l'histoire de Team Fortress premier du nom, que nous appellerons donc TF 1, désolée pour lui. TF 1 est un mod de Quake que deux étudiants australiens, John Cook et Robin Walker, ont développé il y a quelques années pour se latter avec leurs copains en réseau. Grâce au QuakeC (le langage de programmation de Quake), ils mettent au point un système de jeu en multi, basé sur une très forte notion d'équipe. Bien sûr, TF 1 n'est pas le premier mod à se lancer dans le coopératif - c'est Capture The Flag qui a inauguré le truc - mais il pousse ce système beaucoup plus loin qu'une simple empoignade " à l'aveugle " entre deux bandes adverses. De fait, TF 1 offre la première simulation réaliste des tactiques et des opportunités propres au combat en équipe, grâce à des classes de personnages, qui possèdent leurs armes et leurs attributs propres, et à des missions très soignées, qui sont autant de " jeux " différents.

LE REVE AMÉRICAIN

Dans sa première release, en 1996, TF 1 ne proposait que 5 classes et ne comprenait aucune map. Mais aussitôt, c'est l'engouement massif. Et puis les patches se succèdent, livrant de nouvelles unités et des maps de plus en plus travaillées, qui deviennent de véritables missions, avec des objectifs. En 1997, le groupe initial d'étudiants, qui s'est entre-temps étoffé, se constitue en société. Jouer à développer des trucs sympas, c'est bien, mais il faut aussi songer à bouffer. Le temps du freeware est fini. TeamFortress Software veut continuer dans la même voie, mais il a maintenant besoin de partenaires financiers. Quake 2 ? Id Software n'est pas intéressé. En mai dernier, une annonce met fin aux rumeurs qui commencent à courir sur le sujet : Valve rachète TeamFortress Software, qui vient emménager dans la foulée à Seattle. Le bénéfice est


Ouais, je sais, la tronche du chef de produit Valve chez Sierra, vous n'en avez rien à battre. Mais il ressemble trop à Gana, le keum.



évident des deux côtés : les Australiens sont ravis de travailler sur des moteurs aussi puissants que ceux de Valve, et les Ricains bénéficient de toute l'expérience des Australiens dans le minutieux travail d'équilibrage des missions que nécessite un tel add-on. Seul petit problème : depuis 6 mois qu'ils sont aux États-Unis, les gars de TF n'arrivent toujours pas à se faire à la bouffe américaine.

MES 8 BOTS ET MOI

Et ce qui devait arriver arriva : avec le fabuleux moteur d'IA de Valve, l'équipe de TF 2 voit s'ouvrir des horizons nouveaux : plus besoin d'obliger le joueur à recruter d'autres joueurs humains pour construire une équipe intelligente ! En développant des comportements spécifiques à chaque classe de personnage, Valve nous permettra carrément de jouer tout seul avec des bots pour partenaires et une équipe de bots pour adversaires. Ou de faire des parties humains contre bots, pour s'entraîner en équipe. Ou de compléter des équipes trop petites en multi. Avec tous ces bots, je me demande si notre présence sera bien utile, dans le fond... Ça serait chouette de voir s'affronter deux équipes de bots, non ? Eh, détendez-vous, j'plaisante. N'empêche que du coup, TF 2 sort de la catégorie des add-on pour se hisser au rang de vrai jeu... Et que le développement prend un peu plus de temps que prévu. Et qu'ils en profitent pour peaufiner plein de trucs de la mort. Genre une vingtaine de missions de tout type, single comme campaign, livrées avec leur code pour encourager le développement de la communauté, comme au bon vieux temps. Genre un compas qui nous indique l'objectif. Genre un système de communications en overlay, qui permet d'identifier rapidement l'émetteur de chaque message, et nous évitera d'obéir à un ordre à la noix lancé par le camp adverse. Genre une dynamique des personnages améliorée. Genre... Allez, l'été 99, c'est pas si loin, surtout quand on peut se latter sur Half-Life en attendant.

PLUS QUE 6 MOIS ET...

A nous le bonheur de la lutte en groupe ! Je vois déjà la team Joystick s'envoler vers les sommets des classements... Je vois déjà de longues nuits où, enfin frères, nous ne nous tirons plus les uns sur les autres mais mettons en commun nos ressources pour affronter les plus

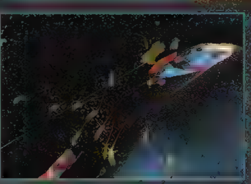

Vous avez remarqué le mec qui se planque sous le pont ? Vous avez une idée de ce qu'il peut bien traficoter ?

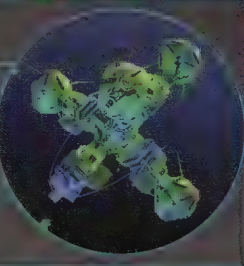

Le rôle de l'infirmier est de porter secours à ses coéquipiers blessés. Il permet aussi et surtout de faire participer des joueurs occasionnels ou non violents. Exemple : femme, enfant, personne âgée ou handicapée. Tiens, je vois bien Fishbone en infirmier.

cruels adversaires venus d'Ailleurs... Je vois aussi le bordel que ça va être pour répartir les 9 rôles entre nous... " Oh, tu déconnes, Kika ! Te fous pas au lance-roquettes : tu cours déjà lentement en infanterie légère. Laisse faire Gana... Ta gueule, Bob... P'tain Ian, tu fais chier ! Lâche un peu le sniper, de temps en temps... Hey ! Pourquoi vous voulez me refiler l'ingénieur ? C'est le job de Kant, ça. Vous voulez m'écarter du combat, hein, c'est ça, parce que je suis une gonzesse ? Bande de sales machos... Ta gueule, Bob... Non pomme de terre, oublie le commando. T'es capable de nous faire péter un truc à la tronche. Tiens, fais plutôt l'espion, ça sera moins risqué. Ah, te voilà, Willman, ça tombe bien... Hein ? Mais bien sûr que c'est ta conscience professionnelle de webmaster, et elle seule, qui t'impose de jouer à TF ! Allez, prends l'infanterie lourde... " Mais ceci n'est pas le pire : j'imagine surtout les engueulades de fin de partie, quand une bande de paranoïaques, épuisés par l'intensité de l'action et énervés par la défaite, cherchera LE coupable pour lui administrer le châtiment ultime... D'ailleurs, je me demande qui on va bien pouvoir trouver pour assumer le rôle du commandant. Définition du profil : nerfs à toute épreuve, bon sens tactique et autorité incontestable. Hum, faut que ce soit un des chefs. Bon, Moulinex, ça va le gaver. Casque Noir, il préfère la baston. J'vois qu'Ivan. En plus, depuis le temps qu'il nous explose la tronche à Total Annihilation, il serait temps qu'il en fasse quelque chose de positif, de toute cette expérience. Ouais, ben on devrait y arriver, finalement. Et réflexion faite, ça me semble tout à coup vachement loin, l'été prochain.



Alex Garden rêve depuis tout petit - ou presque - de créer des choses nouvelles, des jeux qui font rêver, des mondes fantastiques capables de nous transformer en mômes ébahis. Homeworld remplit toutes ces attentes, et plus encore.

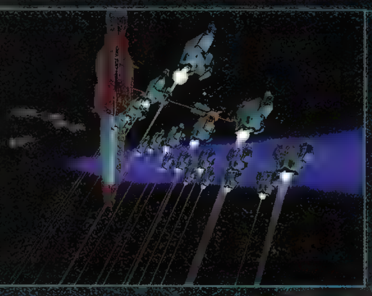


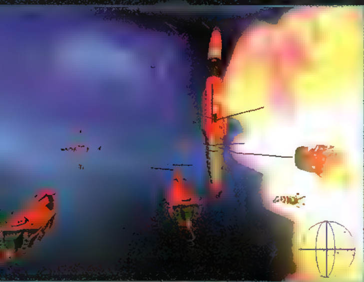






La splendeur







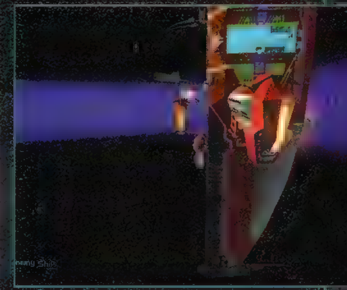
a première fois que j'ai entendu parler de Homeworld, c'était en mai dernier, à Atlanta, pendant l'E3. Je passais mes journées à courir les rendez-vous matos et, le soir, j'interviewais mes potes de Joystick et de Joypad, afin de rédiger mon rapport quotidien pour le site joystick.fr. Ce furent, soit dit en passant, les quatre jours les plus épuisants de ma vie. Ce soir-là donc, comme chaque soir, je leur demandais de me raconter les jeux qui les avaient le plus marqués dans la journée. Ivan se précipitait alors vers moi, visiblement très excité : « Homeworld ! Si tu ne dois parler que d'un seul jeu, c'est celui-ci. Imagine un mélange de Total Annihilation et de Wing Commander, mais en dix mille fois plus beau, et en vraie 3D : c'est pas seulement une histoire de moteur, c'est tout l'univers qui est en trois dimensions, et tu peux… » Impossible de l'arrêter. Un tel enthousiasme, après une journée de salon, ne peut signifier qu'une seule chose : que le jeu est vraiment excellent. (Le lendemain, Iansolo me refaisait le même coup avec Outcast.) Deux mois plus tard, Ivan récidivait en lui consacrant un reportage très instructif, que je vous encourage fortement à relire (Joy n°96, p.60). C'est donc pleine d'espoir que je suis arrivée à Vancouver (environ 200 bornes au nord de Seattle, dans la province canadienne de British Columbia).

DIEU EST UN MATEUR

Autant vous l'avouer tout de suite : je suis tombée sous le charme. Homeworld est un jeu magique qui en fout plein la vue et les oreilles. Le graphisme est hallucinant de beauté, la musique est divine, avec des chœurs doux et envoûtants, et le maniement est un vrai rêve. L'immersion n'est pas totale : elle est jouissive. En général, dans les jeux vidéo, la liberté de déplacement dans un monde en 3D reste liée à la notion d'incarnation. On se balade, parfois on peut se regarder sous tous les angles en train de se balader, mais même dans ce cas, il faut tôt ou tard réintégrer son enveloppe polygonale pour poursuivre une quelconque mission. Le sentiment de toute puissance lié aux jeux de gestion ou de stratégie, au contraire, s'accompagne d'une certaine distance par rapport à l'action. Homeworld nous offre, pour la première fois dans un jeu vidéo, la possibilité d'être un dieu libre de ses mouvements. Totalement libre. Et voilà, que je me prends pour Iansolo : je tourne et retourne autour de mes chasseurs, examine mon collecteur de ressources sous toutes ses coutures, passe à l'arrière de mon destroyer rien que pour entendre gronder ses réacteurs, ordonne un déplacement à mes corvettes rien que pour passer au milieu de leurs traînées, commande une attaque à mes croiseurs rien que pour voir le recul de leurs tourelles au moment du tir, quitte à tirer sur mon propre vaisseau mère… Je me fous de tout, de tout ce qui n'est pas mon nouveau joujou.

C'EST GRAVE, DOCTEUR ?

Dans ce jeu, c'est clair, tout a été conçu pour notre plaisir, pour que l'espace soit à nous. Pour éviter qu'on s'y perde trop (rigolez pas, ça s'est déjà vu), un plan en 2D nous sert de repère, sur le « terrain » comme sur la « carte » radar, et si on peut dépasser les 360° à l'horizontale et même faire vingt fois le tour d'un même vaisseau si ça nous chante, la marge de manœuvre à la verticale est limitée à 180°. Sage précaution. Mais la clé du plaisir de Homeworld, c'est son interface, qui est d'une simplicité renversante, surtout en regard du nombre d'interactions et de paramètres qu'elle permet de gérer : clic gauche pour sélectionner une unité, clic droit pour déplacer sa caméra autour (la caméra tourne autour du centre de gravité de l'unité ou du groupe d'unités, en suivant le sens dans lequel on fait glisser la souris),



La formation en sphère de Homeworld, qui protège ici un centre de recherche, est un hommage à « La Stratégie Ender », le bouquin d'Orson Scott Card.

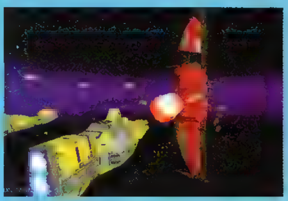
Homeworld

GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL DANS L'ESPACE
DÉVELOPPEUR RELIC ENTERTAINMENT
EDITEUR SIERRA ONLINE • **SORTIE PRÉVUE** AVRIL 99

La splendeur Homeworld

TOUT NOUVEAU, TOUT CHAUD

Nous ne sommes plus - théoriquement - qu'à 4 mois de la sortie de Homeworld, et l'équipe continue à tester de nouveaux trucs. Et à implémenter ses meilleures trouvailles. Ouais, allez les gars, continuez comme ça !



Après avoir donné des ordres d'attaque à certains vaisseaux, on pourra bientôt contrôler leur déplacement sans que cela affecte l'ordre de tir précédemment donné.



Certaines faces des grosses unités ont été rendues plus vulnérables que d'autres, pour compenser leur grosse puissance de feu et rétablir la balance avec les petites.



On peut activer, en surimpression sur les unités, l'affichage d'un petit symbole géométrique indiquant le type générique de chacune, ennemis compris.

Luke Moneley est le co-fondateur de Relic et le programmeur principal de Homeworld qui, finalement, ne sortira sans doute qu'en versions Direct3D et OpenGL (pas de Glide).

les deux clics en simultané (ou la molette) pour zoomer et dézoomer, la barre d'espace pour accéder à la carte radar, de multiples raccourcis clavier pour créer des formations, donner des ordres de construction, d'upgrade, de mouvement, d'attaque... Tous les instruments de maîtrise que proposent les jeux de stratégie temps réel semblent être présents ici. Seulement, voilà : on a bien les instruments, mais la maîtrise ne semble pas être au rendez-vous. Du moins pas celle qu'on connaît avec Total Annihilation ou Starcraft.

LOST IN SPACE

Pfff ! Évidemment que ça ne peut pas être la même, puisque l'environnement est totalement nouveau ! D'accord, mais n'empêche que toutes les règles de stratégie qu'on applique aujourd'hui dans nos jeux viennent de la réalité. Elles ont été rodées par des milliards de personnes et sur des milliers d'années, pour les plus anciennes. On connaît exactement le comment et le pourquoi de leur fonctionnement. La gestion du terrain, notamment, est un élément clé de toute stratégie terrestre. Que va-t-il arriver si on enlève cet aspect ? Est-ce qu'il va suffire de trouver l'unité la plus efficace, d'en construire des tonnes et de les balancer en masse, genre Tank Rush de Command & Conquer ? De même, quand on y réfléchit, l'interface un peu morose des jeux de stratégie temps réel a son utilité : en l'absence d'intelligence artificielle digne de ce nom, on n'a pas encore trouvé mieux pour remplacer les systèmes de transmission de l'info qui existent dans la vie réelle. Or que se passe-t-il dans Homeworld ? On a des gros et des petits vaisseaux. Si on veut voir les gros, on manque de précision sur la maîtrise des petits, et vice versa. Sans compter que ces différences sont encore accrues par l'effet de perspective, et qu'il va falloir sans arrêt tourner pour vérifier ce qui se passe « derrière ». Le micro-management de la bataille, qui est un des éléments clé de Homeworld, risque d'être sacrément corsé. Et de n'aboutir souvent qu'à un beau bordel.

GO ENDER !

Au départ, ce qu'Alex Garden avait dans la tête, c'était du combat spatial en 3D. Puis, alors qu'ils mettaient en place le fonctionnement du jeu, cherchant à le rendre aussi riche et varié que possible, lui et son équipe se sont rendus compte qu'Homeworld ressemblait de plus en plus à de la stratégie temps réel : gestion des ressources, recherche technologique, attaques en formations... Le jeu était en train de prendre une profondeur qui les enthousiasmait, mais à laquelle ils ont été obligés de s'adapter empiriquement, du coup. De fait, ils ont testé leurs idées de gameplay en se faisant de grosses batailles entre eux. Et ils ont appris à identifier les ressorts du nouveau type de stratégie qu'ils étaient en train de créer. Voici le fruit de leurs réflexions : 1°) Le positionnement des vaisseaux entre eux, et non plus en fonction du terrain. D'où l'importance majeure

Soirée billard avec Alex Garden. Je mets aussitôt en application le plan F6L, qui me semble le plus adapté à la situation : je le laisse gagner, histoire de le mettre en confiance, et comme il se concentre très fort, j'en profite pour prendre une photo.

Erin Daly est arrivé chez Relic pour prendre en charge le projet Homeworld. Il est la petite fée qui veille à ce que tout soit parfait.



Rob Cunningham est... est... est... Oui ! Bravo ! Quel sens de l'observation ! Rob est bien le directeur artistique de Homeworld.



des formations, qui peuvent regrouper des unités de types différents, et qu'on peut customiser à sa guise pour tester d'autres tactiques que celles imaginées par les développeurs. 2°) La verticalité. A première vue, il paraît évident d'utiliser les trois dimensions. Mais on a trop de réflexes conditionnés par la 2D : on tourne autour des vaisseaux, et on s'imagine appréhender la 3D. Erreur : même après des heures de jeu, on a toujours tendance à oublier l'axe des y et on se fait surprendre par le haut ou par le bas. 3°) Le micro-management sélectif. Il est impossible de tout maîtriser au cours d'une grosse bataille. Pauvre Ivan ! Il faudra apprendre à se concentrer sur le groupe qui peut faire la différence. Cela implique de connaître ses unités, ainsi que les caractéristiques de leurs différents comportements selon qu'elles sont en mode Agressif, Normal ou Prudent, ainsi que la précision de leur tir quand elles sont en mouvement ou, au contraire, quand elles tirent sur cible mouvante, ainsi que leur rapport efficacité (puissance de tir, rapidité, manœuvrabilité) / prix (coût de fabrication, consommation en fuel), en fonction des situations... Ouille ! N'en jetez plus. J'ai compris. Homeworld n'est pas qu'un concept révolutionnaire, c'est un jeu trèèèèès ambitieux. Rendez-vous en avril !


C'est notre anniversaire
et on vous a laissé une part
du poisson...
... euh !
du gâteau
ok, suivez-moi !

ET GAGNEZ PLUS DE 200 000 F DE CADEAUX !



Le scooter Cygnus XC 125 TR de Yamaha - 17 990 F

Le PC Série Limitée BOWER JOYSTICK avec 14 jeux et une manette Cyborg 3D digital stick - 12 990 F



Voilà votre part du, euh gâteau

1er lot	Le scooter Yamaha Cygnus R 125
2ème lot	Le PC Bower Joystick
3ème lot	Le voyage à San Francisco
4ème lot	L'abonnement de 6 mois à Canalsatellite Thématiques
du 5ème au 14ème lot	Une carte Rage Fury de ATI
du 15ème au 29ème lot	Les jeux Grim Fandango™, *Star Wars™* : le Mythe et sa Magie™ et *Star Wars™* : Rogue Squadron™, une Collection LucasArts™
30ème lot	Le volant Force Feedback SAÏTEK
du 31ème au 34ème lot	Une manette de gaz et un joystick X36 de SAÏTEK
35ème lot	Le volant R4 de SAÏTEK
du 36ème au 40ème lot	Le PC Dash de SAÏTEK
du 41ème au 45ème lot	Le jeu *Star Wars* : le Mythe et sa Magie et un titre de la Collection LucasArts
du 46ème au 49ème lot	Le Cyborg 3D Digital Stick de SAÏTEK
du 50ème au 59ème lot	La paire de lunettes Dr MARTEENS
du 60ème au 89ème lot	Un titre de la Collection LucasArts
du 90ème au 139ème lot	20 parties dans les centres LA TÊTE DANS LES NUAGES
du 140ème au 839ème lot	10 parties dans les centres LA TÊTE DANS LES NUAGES



Un super voyage de 6 jours (5 nuits) à San Francisco, pour une personne, dans un hôtel 3 étoiles en demi-pension. Vous visiterez en exclusivité les studios de développement de LUCASARTS - 10 000 F

Un abonnement de 6 mois à CanalSatellite Thématiques et à Game One, « la chaîne télé des jeux vidéo » - 2 805 F (dont forfait de 1500 F pour la parabole et la pose).





CANALSATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE



La toute nouvelle carte Rage Fury de chez ATI - 1 790 F



Les jeux Grim Fandango™ - 369 F, ***Star Wars*™, le Mythe et sa Magie™** - 169 F et ***Star Wars*™, Rogue Squadron™** - 349 F, et plusieurs titres de la Collection LUCASARTS™ - 99 F à 149 F



Volant Force Feedback de SAÏTEK - 1 290 F



Manette de gaz et joystick X36 : de SAÏTEK - 990 F

R4 volant de SAÏTEK - 790 F

PC DASH : de SAÏTEK - 499 F

10 ou 20 parties gratuites dans les centres LA TÊTE DANS LES NUAGES - 150 F ou 300 F



Dr. Martens AirWair



Cyborg 3D Digital Stick de SAÏTEK - 399 F

Une paire de lunettes de soleil signées DR MARTENS 289 F

Photos non contractuelles



POUR JOUER, RÉPONDEZ AUX DEUX QUESTIONS SUIVANTES :

1 - LE MENSUEL JOYSTICK FÊTE SON NUMÉRO 100, QUELLE EST SON ANNÉE DE NAISSANCE ?

2 - QUEL EST L'ANIMAL QUI REVIENT TRÈS SOUVENT DANS LES NEWS ?

Remplissez le bulletin de participation ci-contre et collez-le sur une carte postale ou écrivez-nous, sur carte postale uniquement, à l'adresse suivante : "JOYSTICK N°100, CEDEX N° 2241, 99224 PARIS CONCOURS"

__Extrait du règlement :__

Le règlement de ce jeu, sans obligation d'achat, est déposé chez Maître Bruneel, huissier de justice à Romilly-Sur-Seine (10). Il est disponible sur simple demande en écrivant au Service Promotion Joystick, 10 rue Thierry-le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex (timbre remboursé, au tarif lent en vigueur, sur simple demande). Le timbre, pour l'envoi du bulletin de participation, peut être remboursé sur simple demande à la même adresse, au tarif lent en vigueur. Un tirage au sort, parmi les bonnes réponses, en présence de l'huissier, déterminera les gagnants. Un seul lot sera attribué par gagnant (même nom, même adresse). Jeu ouvert à toute personne habitant la France métropolitaine.

Conformément à la loi informatique et liberté n°78-17 du 9/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BULLETIN DE PARTICIPATION

À renvoyer avant le 27/01/99 minuit

Réponse à la première question :

....

....

Réponse à la deuxième question :

....

....

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code Postal : ....

Ville : ....

Âge : ....

Reportage

PAR FISHBONE

C'est avec fébrilité que nous sommes allés rendre une petite visite à Pyro Studios, les talentueux développeurs de Commandos. Et de quoi parlent les gens qui ont adoré Commandos avec ceux qui l'ont programmé ? D'histoires de Commandos bien sûr, et même de deux, plus exactement.


Commandos - The Call of Duty

L'après-Co





Commandos II



Commandos The Call of Duty



Commandos - The Call of Duty

Madrid, 11h30. Situés à une petite dizaine de minutes en voiture de l'aéroport, les nouveaux locaux de Pyro Studios renferment deux nouveaux projets jalousement protégés. Malgré l'œil embué par un pénible réveil aux aurores, mon esprit était tout excité par ce que nous devions voir ce jour-là : le mission pack pour Commandos et surtout le « surattendu » Commandos II. Accueillis par le très sympathique Gonzo, chef de projet de Commandos, nous avons commencé par découvrir « Beyond The Call of Duty », le petit nom du mission pack. Première bonne nouvelle, cette prolongation de Commandos ne nécessitera pas le premier volet pour être utilisée. Comme de plus il sera vendu moins cher qu'un jeu classique, il y a fort à parier que l'add-on connaîtra un joli succès (à l'instar de son grand frère, avec 750 000 unités vendues dans le monde…Et ça continue !). L'action de « Beyond » se déroulera cette fois en Italie, toujours durant la période trouble de la Seconde Guerre mondiale. Huit missions seront ainsi proposées aux ennemis des fascistes, dans la même trempe que celles de Commandos. Destructions de bâtiments, d'une gare marchande, de projets ultra secrets, libération d'alliés, bref tout ce que pouvait faire un commandos à cette époque. Pour ceux qui commencent déjà à faire la grimace après avoir lu le modeste chiffre « huit » concernant le nombre des nouvelles missions, précisons que les nouvelles cartes sont beaucoup plus grandes que celles de Commandos. Il vous suffit d'installer la superbe démo gravée sur le magnifique CD de ce numéro pour vous en convaincre.

HUIT MISSIONS PLUS COMPLEXES ET DE NOUVEAUX GADGETS

Si les membres de votre équipe restent les mêmes, ils possèdent cependant quelques nouveaux objets qui apporteront un peu de fraîcheur au gameplay. La pierre tout d'abord, qu'il sera possible d'envoyer dans ce que vous voulez, afin de faire du bruit et distraire les gardes. Il était également prévu de pouvoir l'utiliser comme arme, mais Pyro a préféré supprimer cette possibilité pour éviter que le jeu ne se transforme illico en shoot-them-up. Viennent ensuite les menottes, qui une fois apposées sur des mimines teutonnes permettront de prendre contrôle du soldat ennemi. À vous les diversions faciles ou les vols de véhicules en toute discrétion. Cependant, le rayon d'action de votre prisonnier sera limité et vous devrez toujours avoir un béret vert près de la zone où vous souhaitez le faire opérer. Le paquet de cigarettes sera, quant à lui, uniquement récupérable sur des sentinelles que vous aurez agressées et dépouillées de leur bien. Il suffira ensuite de poser une clope par terre et d'attendre qu'un garde la ramasse. Et comme la pose clope c'est sacré, ça vous laissera tout le

GENRE ACTION/TACTIQUE - **DÉVELOPPEUR** PYRO STUDIOS
SORTIE BEYOND THE CALL OF DUTY FÉVRIER 99 - **COMMANDOS II** NOEL 99

mmandos

L'après-Commandos


Commandos II



temps pour agir dans son dos. Enfin, un fusil à canon scié (ou un truc dans le genre) fera également son apparition dans le bardas de votre commando. Pour le reste, vous retrouverez les ingrédients qui ont fait la gloire de « Behind Enemy Lines », à savoir un savant cocktail de tactique et d'action, le tout imbibé d'un magnifique graphisme. Si tout se déroule comme prévu, « Beyond The Call Of Duty » sera disponible au mois de février 99. Après cette agréable mise en bouche, nous sommes ensuite passés dans une petite pièce adjacente à la salle principale, afin de découvrir les premières esquisses de Commandos II. Appréciez les screenshoots que vous trouverez dans ces pages à leur juste valeur, car vous êtes parmi les premiers au monde à pouvoir les admirer. À première vue c'est toujours aussi magnifique, mais apparemment le graphisme sera la seule réelle ressemblance avec Commandos. Tout le reste devrait effectivement changer, de la technologie employée au gameplay. Malgré des heures d'interrogatoire forcené, ponctuées d'horribles séances de tortures, Gonzo n'a malheureusement pas été très bavard sur ce que devrait nous réserver Commandos II. Je vous invite à lire l'interview du sieur pour néanmoins glaner quelques informations. En tous cas, ce petit voyage m'a donné envie de finir Commandos, histoire de calmer un peu l'impatience qui s'est emparée de moi depuis mon retour de Madrid. D'ailleurs, je vais le réinstaller tout de suite, pour ne pas perdre de temps. Et pour Commandos II, promis, juré, on vous tient au courant dès qu'on en sait un peu plus (NDRC : En fait, le « Tout sur Commandos II » en couverture est très excessif. Désolé, pour une fois qu'on fait la couv' en avance…).

Interview
Gonzo Sudrez
chef de projet de la série Commandos

Joystick : Bon, ce n'est pas un secret, Commandos a été un grand succès puisque plus de 750 000 unités ont été vendues de par le monde. Est-ce que tu t'attendais à un tel plébiscite ?

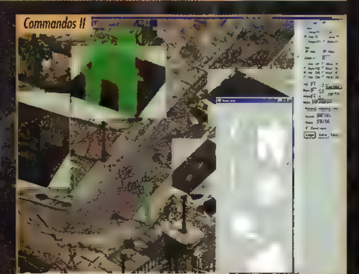
Gonzo : Non, on ne s'attendait pas un à un tel succès. C'est vrai que j'avais beaucoup d'espoirs, mais jamais je n'aurais cru qu'il allait casser la baraque à ce point ! En plus, savoir que le jeu s'est autant vendu et qu'il se vend encore, c'est très plaisant.

J : Et comment expliques-tu que la première production d'une toute jeune société puisse plaire aux gens à ce point ? Il y a une recette miracle ?

G : Peut être avons-nous bénéficié de toute la liberté que nous souhaitions pour développer Commandos, ce qui n'est pas le cas des grosses sociétés. Je crois aussi qu'il y a eu une bonne coordination du travail de chacun. J'avais déjà 16-17 ans d'expérience dans le développement des jeux, ce qui nous a permis de prendre une bonne orientation dès le début du projet. Mais d'une manière générale, une bonne idée surgit à 4 ou 5 endroits dans le monde, 1 ou 2 développeurs y travaillent, et seulement un seul réussit à faire quelque chose de bien. Et là le succès est immédiat. Je pense que les gens voulaient plus jouer à un jeu tactique qu'à un jeu de stratégie, et que le contexte de la Seconde Guerre mondiale a été apprécié par la plupart, notamment en raison des nombreuses références aux films de guerre. Et Commandos répondait à toutes ces attentes.

J : Tu dis que cela fait plus de 16 ans que tu travailles dans les jeux vidéo. Qu'est-ce que tu faisais ?

G : J'ai commencé vers 82 chez un développeur espagnol qui s'appelait Opera Soft. J'ai programmé 9 jeux sur Spectrum, Amstrad, etc. Mais les jeux que l'on faisait à l'époque sont au fond identiques à ceux que l'on développe maintenant. La différence se situe au niveau de la production, car aujourd'hui on fait les jeux comme on tourne un film. Auparavant, une, deux, trois personnes maxi-


Commandos II


Commandos II

" Pour Commandos II, nous allons créer un gameplay totalement nouveau, quitte à choquer les fans du premier épisodes"


Commandos - The Call of Duty



“Le graphisme de cette suite aura indiscutablement un air de famille, mais la technologie sera entièrement différente”

mum suffisaient amplement pour créer un jeu.

J : Comment se [illegible] un seul [illegible] peur espagnol ?

G : En fait il y en a plusieurs, mais ce sont des petites sociétés qui n'ont pas de vocations internationales. Elles vendent des petits jeux en kiosque, pas chers. Ma théorie est que la mentalité espagnole n'est pas adaptée au travail en équipe. Il y a de très bonnes idées, beaucoup d'imagination et de créativité, mais la collaboration est difficile ! (rires). C'est une question de caractère. Et de nos jours, développer un jeu demande beaucoup de collaboration entre une dizaine de personnes au minimum. Sans cet esprit d'équipe, c'est impossible !

J : Et après Commandos II, qu'en sera [illegible] pro-chaine, l'équipe de développement [illegible] autre chose qu'un Commandos III ?

G : Après Commandos II, l'équipe sera sûrement divisée pour former deux studios de développement distincts, riches de l'expérience acquise avec les Commandos. Mais je ne pense pas que nous ferons un Commandos III parce que nous ne voulons pas être seulement considérés comme les créateurs de Commandos. Nous n'aimons pas les étiquettes, et puis je ne suis pas sûr d'avoir assez d'idées pour faire un troisième épisode !

J : Commandos II était prévu dès la fin de Commandos, ou bien est-ce le marketing qui t'a encouragé à le mettre en chantier ?

G : Nous avions envie de le faire, car il nous restait encore plein d'idées non utilisées. Mais il est évident que si Commandos n'avait pas marché, le II n'aurait certainement jamais vu le jour. Et il est vrai, qu'en plus, le marketing nous a « encouragés » à le faire ! (rires).

J : OK. À quoi aurons-nous droit après Commandos II alors ?

G : J'aimerais développer un jeu d'intelligence artificielle et un jeu d'arcade avec un contexte dramatique. Certains jeux d'aventure ont essayé ce concept plusieurs fois, comme « Je veux crier mais je n'ai pas de bouche », inspiré d'un livre. Je crois [illegible] prometteur à développer, à mi-chemin entre l'histoire et le jeu. Je pense que dans trois ans, cette approche du jeu sera très répandue.

J : Revenons [illegible] Commandos II. Que va-t-on [illegible] les idées qui n'ont pas été intégrées dans Commandos ?

G : En fait, les idées qui n'ont pas été intégrées dans Commandos auraient complètement changé le jeu si elles l'avaient été. C'est pourquoi Commandos II sera vraiment différent du premier.

J : Tu sais que beaucoup de gens vous attendent au tournant, et surtout espèrent beaucoup de cette suite. En quoi sera-t-elle plus aboutie qu'un simple add-on ?

G : Je crois sincèrement que le jeu sera mieux. En fait, on va courir le risque de créer un gameplay totalement nouveau, quitte à décevoir les fans du premier Commandos. Cela restera un jeu tactique, avec les mêmes personnages plus quelques nouveaux, mais l'interaction des personnages avec l'environnement sera différente.

J : Un petit exemple pour illustrer [illegible] concept (pfft… le lourd !)

G : (Rires, en tournant les yeux vers le chef de produit) Le marketing ne me le permet pas !

J : Argh ! même pas une petite info, même vague ?

G : Bon mais alors très vague (rires). Les actions de Commandos II ne seront sûrement pas aussi exclusives que dans le premier.

J : Effectivement, c'est très vague.

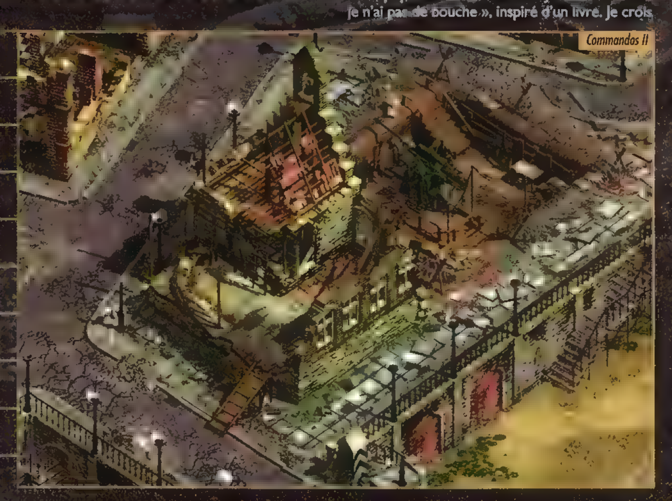
G : En fait, beaucoup d'éléments sont susceptibles d'être implémentés dans Commandos II. Beaucoup de nouvelles caractéristiques. Nous sommes en train de voir lesquelles nous allons garder ou supprimer. Par exemple, nous réfléchissons sur l'intérêt de proposer des missions de nuit. Cela ne sert à rien s'il s'agit de proposer un niveau normal et d'uniquement changer la palette de couleurs. On cherche à trouver quelque chose de bénéfique pour le gameplay. Même réflexion pour ce qui concerne les nouvelles armes ou les nouveaux hommes. Sera-t-il judicieux, pour le gameplay, de proposer un lance-flammes ? Telle arme sera-t-elle trop puissante ou pas assez ? Ce nouvel ennemi est-t-il intéressant ?, etc. De toute façon, de savoir si telle ou telle arme sera présente ou non n'est pas le plus important. Seul le changement de gameplay a une réelle importance.

J : Et d'un point de vue technique ?

G : Même de ce point de vue, Commandos II sera très différent, sans parler du fait que cela se passera dans le pacifique. Le graphisme aura un indiscutable air de famille, mais la technologie sera entièrement nouvelle. En fait, je pense que malgré le nombre de différences, le joueur retrouvera la même envie de jouer que dans Commandos.

J : Un dernier mot pour tous les fans qui ont acheté ton jeu ?

G : Mon plus grand plaisir est de savoir qu'il y a quelqu'un qui joue et qui est ému par mon jeu. C'est très sincère. Si les 750 000 personnes qui ont acheté Commandos ont ressenti quelque chose, alors c'est parfait pour moi. Ce n'est pas une question de reconnaissance, mais plutôt la satisfaction de savoir que quelqu'un est en train d'utiliser ton jeu et qu'il prend du plaisir à le faire. Bon, OK, ce n'est pas ma seule motivation (rires), mais c'est la principale !


Commandos II

le TOP 100

STRATÉGIE

COMMANDOS
PYROS STUDIOS

BATTLEZONE
ACTIVISION

TOTAL A/CONTRE-ATTAQUE
CAVEDOG

AGE OF EMPIRES
MICROSOFT

DARK OMEN
MINDSCAPE GB



AVENTURE

GRIM FANDANGO
LUCASARTS

X-FILES
FOX INTERACTIVE

RIVEN
CYAN

SANITARIUM
ASC GAMES

DARK EARTH
KALISTO

BLACK DAHLIA
TAKE 2

WARGAME

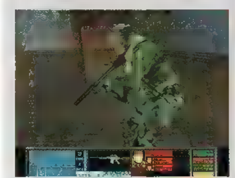
THE OPERATIONAL ART OF WAR
[illegible]E

STEEL PANTHERS 3
[illegible]SI

CLOSE COMBAT 2
[illegible]C

GETTYSBURG
FIRAXIS

SIMULATION



MONACO GPRS 2
UBI SOFT

GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS

COLIN MCRAE RALLY
CODEMASTERS

F-22 TAW
DID

F-16/MIG 29
NOVALOGIC

FIFA 99
EA SPORTS

INTERSTATE '76 /NITRO
ACTIVISION

FLIGHT SIMULATOR 98
MIROSOFT

F-15
ORIGIN SKUNK/WORKS

RAINBOW SIX
RED STORM

JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE
BIOWARE/BLACK ISLE

FALLOUT 2
INTERPLAY

MIGHT & MAGIC 6
NEW WORLD

ULTIMA ONLINE
ORIGIN

DAGGERFALL
BETHESDA



ARCADE/ACTION

HALF LIFE
[illegible]E

L'EXODE D'ABE
[illegible]D

UNREAL
[illegible]S

CONFLICT FREESPACE
[illegible]N

HEART OF DARKNESS
[illegible]S

QUAKE 2 (CHAOS)
[illegible])

JEDI KNIGHT/MOTS
[illegible]S



LE TOP PREVIOU



TA KINGDOMS
STRATÉGIE
CAVEDOG

OUTCAST
SIMULATION
APPEAL

HOMEWORLD
STRATÉGIE
RELIC

MANKIND
SPATIAL ON-LINE
VIBES

INTERSTATE '82
SIMULATION
ACTIVISION

AGE OF EMPIRES 2
STRATÉGIE
MICROSOFT

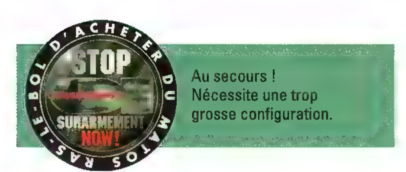
DIABLO 2
ACTION
BLIZZARD

RALLY 99
SIMULATION
EUROPRESS



La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



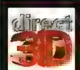
Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.

	Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)	95	Fonctionne directement sous Windows 95
	Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)	NT4.0	Fonctionne sous Windows NT 4.0
	Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)	MS DOS 6.22	Fonctionne sous DOS
	Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)	MS DOS 7.0	Fonctionne en mode DOS avec Windows 95
	Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)		Utilise le MMX
AGP	Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)		Compatible avec le ForceFeed-Back Pro, joystick à retour de force Microsoft

40	Beuark
50	Moyen
60	Pas mal
70	Bien
80	Très bien
90	Exceptionnel



Baldur's Ga

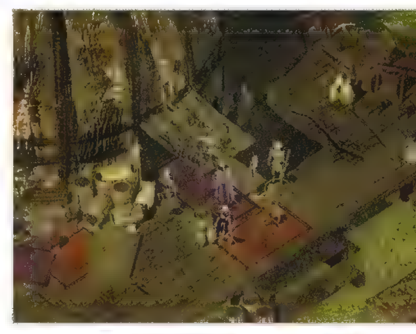
Jeu de rôle pour tous joueurs · PC CD-Rom



Chasser le dragon, ou les chasseurs de primes, affronter sorciers et créatures diaboliques. Baldur's Gate est le jeu d'heroic-fantasy par excellence. Un game trop puissant, c'est clair, qui va baldurer sec dans les chaumières.

J'y pense le jour, j'en rêve la nuit, Baldur's Gate me hante. Je ne mange plus (enfin presque, que des tartines grillées), je ne sors plus, je ne dors plus. J'hallucine jour et nuit sur ce soft que j'attendais depuis si longtemps. Ça fait une semaine que je ne joue qu'à ça. Le filet de bave pendouillant à mes lèvres commence à se solidifier et le bureau sent le poisson faisandé (marre de la bouffe japonaise). Je n'en peux plus. Il faut que j'expulse ce test de mes entrailles comme un comédon récalcitrant de ma figure pour retrouver la paix intérieure. Comment pourrais-je parler de Baldur's sans tomber dans les clichés habituels que l'on utilise trop souvent ? Super, incroyable, génial... ces mots ont perdu leur puissance à force d'être répétés. Comment vous faire partager le plaisir de l'oubli que procure Baldur's Gate ? Oui, je dis bien l'oubli, car une fois que ce type de jeu vous harponne, tout le reste passe à la trappe. Famille, boulot, dodo disparaissent d'une pression sur le tout petit bouton power de votre bécane. Une seule chose se met à compter : notre héros. En l'occurrence, le mien répond au charmant nom de Poliou. Je ne vis plus qu'avec lui, pour lui, calculant quelles armures lui acheter avec quel argent trouvé à quel endroit... Je n'arrête plus, c'est devenu une obsession.

Ne pensez pas pour autant que ce produit va révolutionner l'univers du jeu de rôle. Il n'y a qu'un seul Fallout et rien ne pourra le détrôner. Voyez-le plutôt comme l'aboutissement du jeu de rôle d'heroic-fantasy, un Donjons&Dragon Avancé, idéalement adapté au PC. Et l'adaptation est ô combien réussie, car les programmeurs autant pour la création des personnages que pour les combats, ont suivi scrupuleusement les règles de AD&D sans pénaliser la jouabilité. Mais il y a toutefois un petit truc gênant. Il faut bien le dire, AD&D se fait un peu vieux. Les années ont passé et ont laissé quelques traces. Les règles sont dépassées. Même si elles étaient bien conçues pour l'époque, elles entraînent maintenant des limitations choquantes car absentes de Daggerfall et de Fallout, les derniers jeux de rôle du moment. Il est difficile, après avoir joué à ces deux-là, de se retrouver coincé dans un vêtement devenu trop étriqué. Alors avant de commencer, reprenez vos anciennes habitudes de rôliste sur papier et lancez-vous sur la piste du Trône de Fer.





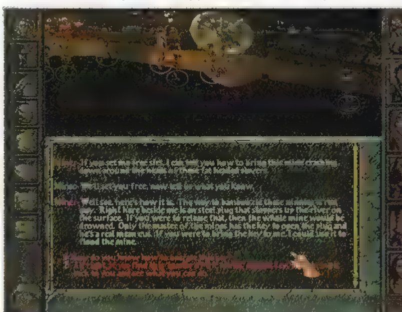
Impossible d'être paumé dans Baldur's Gate. Vous ne connaissez pas un objet, un sort, eh bien demandez de l'aide. Il suffit d'un clic droit pour faire apparaître tout un descriptif.

L'histoire

Tout débute à Candlekeep. Un matin, alors que vous attendez vos toasts sur la terrasse de votre pavillon, le grille-pain est soudain pris de convulsion. Pourquoi ? En tant que jeune esprit ouvert à la pensée philosophique, vous avez longuement réfléchi sur l'origine

te

Votre premier objectif est de vous débarrasser des chasseurs de prime qui ne cessent de vous coller aux chausses tout au long du jeu.



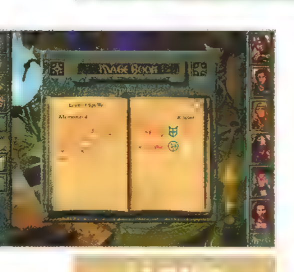
Les dialogues apparaissent dans une boîte déroulante. Elle vous indique aussi votre dernière action et les phases de combat.

L'inventaire reste classique et pratique. Il est limité en taille et en poids. Les objets peuvent être échangés, en les plaçant directement sur les portraits des personnages.





Dans leur majorité, les habitations ont un intérieur stéréotypé. Trois ou quatre modèles se baladent dans les différentes villes. Pour les bâtiments plus spécifiques, comme les donjons, les structures suspectes et les décors sont carrément plus fouillés.



Deux familles de sorts sont présentes dans le monde de Baldur. Les sorciers les apprennent sur des parchemins et les mémorisent dans leurs livres de sorts. Leur seule limite est le nombre de sorts qu'ils peuvent mémoriser. La classe de prêtre accède, en changeant de niveau, à tous les sorts qu'ils sont autorisés à lancer. Ils ne peuvent pas en apprendre d'autres. Une centaine de sorts existe, toutes classes confondues.



de ce malheur. Ce ne peut être le circuit électrique, le courant n'existe pas encore. Non, la seule cause possible est la qualité de l'acier. Et là, la lumière éclata… Le fer, oui le fer, tous les problèmes provenaient de sa mauvaise qualité (NDRC : bon, autant être clair, il n'y a pas de grille-pain dans le jeu. C'est de l'héroïc-fantasy tout ce qu'il y a de conventionnel. Kika a pété les plombs mais quand elle est dans cet état, faut pas la contrarier). Ce fut le déclenchement des événements. Tout d'un coup, la forteresse de Candlekeep n'était plus le havre de paix que vous connaissiez. On vous recherchait à l'intérieur même de ses murs pour vous mettre à mort. Heureusement, Gorion, votre père adoptif, a l'esprit vif. Hop là ! Il prend vos cliques et vos claques, et direction le motel le plus proche, le Friendly Arm Inn. Mais on vous attendait au coin du bois. Vous n'avez pas échappé à l'embuscade (le grille-pain vous a trahi, ils avaient un détecteur de métal trafiqué) (NDRC : pfft…). Votre brave père adoptif n'a eu que le temps, avant de mourir, de protéger votre fuite. Vous voilà tout seul avec votre grille-pain maudit, perdu en pleine forêt avec des loups, des gibberlings et des ogres (et je ne cite que les plus courantes des créatures de ces bois). Dure, la vie d'aventurier ! Et ce n'est pas fini. Moult combats vous attendent tout au long des sept chapitres de cette aventure. Alors autant vous préparer tout de suite à affronter le pire. Votre premier objectif est de vous débarrasser des chasseurs de prime qui ne cessent de vous coller aux chausses tout au long du jeu. Le second est, bien entendu, de découvrir celui qui vous les envoie.



Très vite, vous allez être aiguillé vers la première partie de la quête principale : l'origine du fer frelaté. Après tout, si vous n'avez pas pu avoir vos tartines grillées ce matin-là, c'est bien à cause de ce grille-pain pourri, le déclencheur de tous vos ennuis. Une discussion avec le responsable, entre quatre yeux, s'impose.

Les acteurs

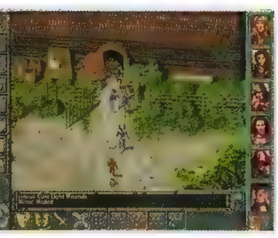
Mon jeune débutant Poliou (non ne ricanez pas, il est fort capable pour son âge malgré son nom ridicule) est tout faible. Niveau zéro, quelques connaissances de barde, trop beau parleur pour être bien costaud, c'est clair il ne fera même pas le poids face au plus petit des nabots dégénérés du produit. Alors pour pallier cette difficulté inhérente à tout jeu de rôle, vous pouvez vous adjoindre cinq compagnons. Ceux-ci, tous différents les uns des autres, interagissent entre eux. Hommes, femmes se lient et se délient. Les individus s'engueulent, persiflent, ricanent. Ce n'est plus une fine équipe d'aventuriers, mais une basse-cour qui s'agite au gré des événements. Entre un homme d'alignement chaotique, aux appétits sexuels d'adulte, et une frêle voleuse vierge, difficile de corriger les mains qui s'égarent sur les rotondités féminines et de faire taire les plaintes des possesseurs desdites rotondités. On ne voit rien, mais on entend tout. Pour avoir une équipe efficace, vous allez devoir réagir sec, couper les branches anarchiques. Et si pendant quelques temps votre troupe se trouve réduite, rassurez-vous, bientôt d'autres aventuriers se joindront à vous. Tout au long de l'histoire, des individus rechercheront votre compagnie. Une discussion amicale, une demande d'aide et hop, ils sont prêts à se sacrifier pour vous, les naïfs. Malgré leur pépiage, leur IA est peu développée.

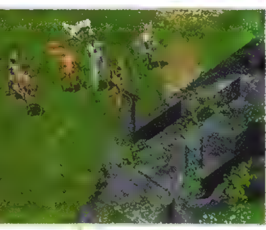
Dans Baldur's Gate, l'ambiance est vraiment exceptionnelle. Le graphisme y est pour beaucoup, mais bien d'autres ingrédients y contribuent.

Je t'aime,
un peu,
beaucoup,
passionnément...

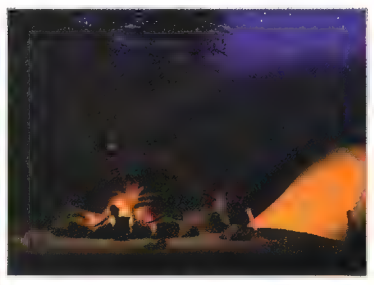
Test

Baldur's Gate





Les cadavres de monstres mettent un petit moment à s'effacer. Leurs objets apparaissent en surimpression



Pour regagner des points de vie, plusieurs solutions : lancer des sorts soin, boire une potion ou vous trouver un lit dans une bonne auberge. Dormir à la belle étoile ne vous fait récupérer que des points de magie

Ils vous suivent, prennent la formation choisie (une dizaine sont possibles). Lors des combats en temps réel, un mode par défaut les met en garde. Si vous ne les dirigez pas, ils ne bougent pas. Alors là, je vous ai entendu. Ne me traitez pas de débile, ce jeu est vraiment trop génial. Car voyez-vous, pour animer vos personnages, vous leur allouez des scripts. Rendez votre prêtre agressif, il balancera ses pires sorts de destruction sur les ennemis. Demandez au voleur d'attaquer de loin, et il fléchera à mort tous les monstres qui se présentent en restant hors de portée de leurs griffes. Pour l'instant, une dizaine de scripts sont disponibles. Mais sur le site http://www.bgchronicles.com/scriptor/, un exécutable est téléchargeable pour éditer ses propres scripts. Il est facile d'imaginer que bientôt des milliers de scripts inonderont la planète, donnant naissance à une multitude de personnages différents (c'est déjà le cas sur le Net).

Les personnages évoluent grâce à l'expérience gagnée lors des combats et des quêtes remplies. Là, je tiens à élever vivement la voix. Franchement, l'allocation des points d'expérience est déplorable. Je ne reproche rien aux développeurs, ils ont suivi les règles de TSR (les propriétaires de la licence d'AD&D). C'est trop frustrant d'avoir 35 points d'expérience en tuant aussi bien un que dix Taslois.

La création des personnages est excellente. Sexe, espèces… vous n'avez plus qu'à cliquer sur les boutons pour choisir ce que vous préférez. Ici, simplicité rime avec choix. L'aspect du perso est totalement configurable. Une vingtaine de portraits haute définition vous donnent un aperçu de votre héros. Qu'une vingtaine ! Eh oui, mais elle se multipliera vite en centaine ou en millier. Car des sites comme celui de Xode (http://www.bgchronicles.com/xode/) proposent des galeries de portraits importables dans Baldur's Gate.

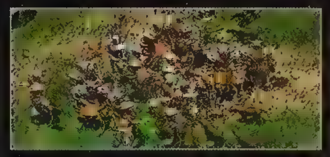
Baldur's Gate est un monde vivant bourré de [illegible]

On trouve de tout dans la ville de Baldur, même un bordel dans les égouts

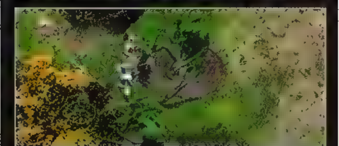


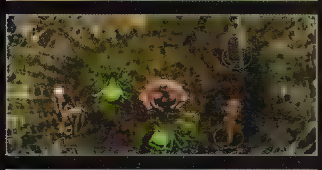
Le bestiaire

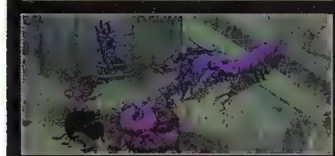
Une soixantaine de monstres peuplent le pays. Du chien sauvage aux dragons, toute la faune de l'heroic-fantasy est là. Dans une même espèce, comme celle des ogres, il existe des variantes : ogre de base, ogre magicien. Chacun possède ses propres capacités. Les ennemis habilités à lancer des sorts sont les plus terribles. Vous devez réagir très vite, pour parvenir à les maîtriser. Faire face à un sort qui transforme vos compagnons en ennemis est loin d'être facile. La meilleure méthode est d'empêcher tout lancer de sorts. Pour cela, vous avez une bonne panoplie. Enfin, voici quelques monstres qui ne manqueront pas de vous créer quelques problèmes.





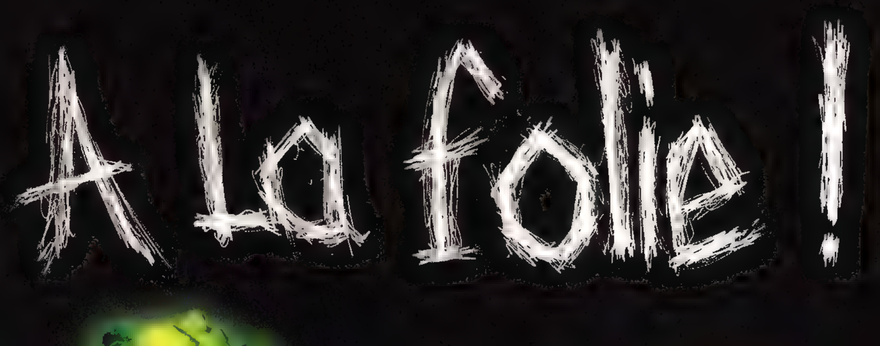






Les moyens

Les personnages ont beau être sympas, Baldur's Gate serait un sombre ratage si le moteur manquait de ressort. Ce qui est loin d'être le cas. Rien qu'à regarder le graphisme entièrement







JOHN SAULS

Blackstone Chronicles



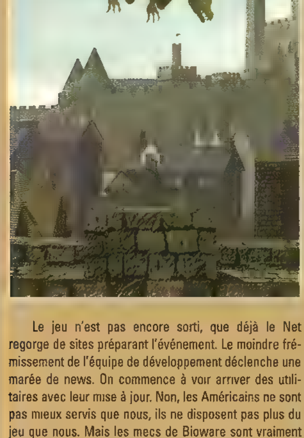
Dans la lignée de Myst et Riven, découvrez Blackstone Chronicles. Parcourez les couloirs de l'asile psychiatrique à la recherche de votre fils. Etes-vous prêt à rencontrer les âmes tourmentées des anciens patients de ce lieu lugubre ?
Les graphismes extraordinaires et l'ambiance oppressante de Blackstone Chronicles vous plongeront dans un univers de terreur et d'angoisse.







Baldur's Gate sur le Net

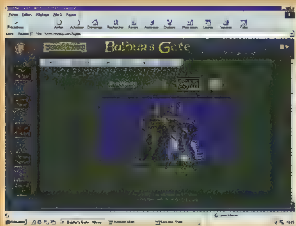


Le jeu n'est pas encore sorti, que déjà le Net regorge de sites préparant l'événement. Le moindre frémissement de l'équipe de développement déclenche une marée de news. On commence à voir arriver des utilitaires avec leur mise à jour. Non, les Américains ne sont pas mieux servis que nous, ils ne disposent pas plus du jeu que nous. Mais les mecs de Bioware sont vraiment passionnés, et la petite troupe de bêta-testeurs entretient l'émulation. Et puis le nombre de fans faisant le siège des e-mails officiels obligerait n'importe qui à se dépasser. Pour l'instant, je n'ai trouvé que des sites anglophones et deux sites allemands. Les Français sont à la traîne. En attendant de pouvoir visiter vos pages sur Baldur's Gate, voici un petit échantillon des sites qui devraient vous plaire.

BADUR'S GATE

Adresse : http://www.interplay.bgate.

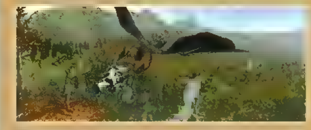
C'est le site officiel, je ne pouvais pas ne pas le mettre. Il est assez complet et surtout mis à jour régulièrement.



BALDUR'S CHRONICLES

http://www.bgchronicles.com

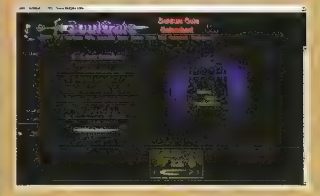
Un de mes sites préférés. C'est le site absolu. Il contient une véritable encyclopédie de tout ce que l'on peut trouver dans Baldur's avec photos et animations. Monstres, armes, objets, sorts, vous y découvrirez tout.



SOULGATE

http://www.soulgate.com

Tout un ensemble de download, une liste de joueurs, Soulgate se veut avant tout le lien qui tisse les liens.



THE RAGING BOAR TAVERN

http://www.bgchronicles.com/gladiator

Voici le site idéal pour raconter vos plus belles aventures. En anglais bien sûr. Vous aurez une oreille compatissante pour écouter vos malheurs et une foule de curieux pour suivre vos aventures dans Baldur's, histoire de voir si vous avez découvert de nouveaux trucs.



BEN'S OFFICIALLY UNOFFICAL WEBSITE (DÉVELOPPEUR DE BIOWARE)

http://www.bioware.com/ben/

Le créateur est un mec de l'équipe de développement. Pour être sûr de ne pas être confondu avec un site officiel, il signale bien qu'il est complètement indépendant. Il dédie le site à tous les jeux qu'il aime bien. Baldur's y est en bonne place, évidemment..



SCRIVENER WEBSITE

http://www.ckgp/CyberFocus.bgate.htm

Un autre mec de l'équipe de Bioware. Il met sur son site quelques fichiers son. Le truc cool, c'est qu'il a créé un logiciel de script téléchargeable. Il vous donne toutes les indications pour l'utiliser comme il faut.



SCREEG'S BALDUR'S GATE

http:www.geocities.com/Area51/Dreamworld/7109/

Celui-là est bien sympa. Le créateur fait des portraits 3D sur mesure, prêts à être intégrés. Pour une somme modique, il vous dessinera ce que vous voulez.



[illegible]

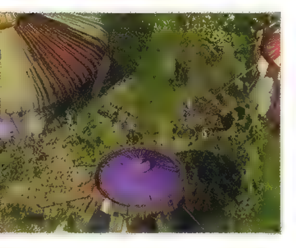
http://www.geocities.com/TimesSquare/Labyrinth/8027/baldur.html

Toute une bibliothèque de portraits prêts à être importés, piqués un peu partout sur le Net. Vous y trouverez un mélange étonnant : série d'images d'héroic-fantasy, photos de films avec acteurs bien familiers. La liste de tous les monstres avec leurs points de dommage, classe d'armure, attaques spéciales (défenses spéciales, y apparaît aussi). Le webmaster assure également que, dès qu'il le pourra, il y mettra sa solution.

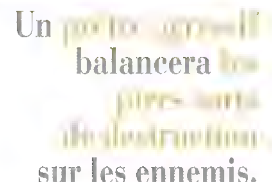


Pour chatter vos mésaventures sur IRC, voici l'adresse du chat officiel de Baldur's Gate :

Server.irc.worldIRC.net
Port : 667
Channel : #BaldursGate



en 3D et les animations omniprésentes, on reste ébahi. Il y a toujours des bonnes âmes pour dire : « Ouais, tu sais, animer des mouches au-dessus de certains cadavres, c'est ultra facile » (je ne dénoncerai pas Iansolo, on est trop bon camarade, je lui ai prêté mon grille-pain). Bizarre, je n'ai entendu aucun commentaire sur les variations climatiques en temps réel. Après tout, gérer des averses, créer des éclairs et animer des chutes de neige sans aucun ralentissement sur le scrolling et les combats doit être aussi évident. J'avais idée de faire un encadré sur la flore de Baldur's Gate, mais j'ai abandonné sous le regard désolé de Moulinex. Donc, à vous d'imaginer les parterres de fleurs où vous gambaderez à la poursuite des papillons et des écureuils. Vraiment, ce jeu est trop cool. Grâce à la vue isométrique, les personnages changent d'aspect en fonction de leur armure et des armes. Chaque sort donne lieu à une animation personnelle. Les décors sont à mourir. Citadelles, donjons, déserts, montagnes, villes, mines, aucun d'eux n'est moins beau que l'autre. Jamais on ne se lasse de les regarder dans les moindres détails. Je n'en reviens toujours pas. Créé expressément par l'équipe de Bioware, ce moteur a encore de beaux jours devant lui. D'ailleurs, soi-dit en passant, son exploitation est déjà prévue. Mars verra le premier add-on de Baldur's. Si tout se passe bien, d'autres verront le jour, s'échelonnant ainsi sur toute l'année. L'éditeur mise sur une durée de vie d'un an avant que le moteur soit dans les choux.



Un petit [illegible] balancera les pires sorts de destruction sur les ennemis.

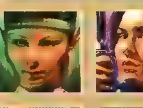
La création de son héros

Le monde de D&D prend en compte 3 caractéristiques importantes pour la création d'un personnage: la race, la classe et l'alignement. Si vous connaissez bien les supports qui régissent le monde de D&D, ce n'est pas la peine de lire la suite. Par contre, les néophytes devraient y trouver leur compte.
La race du personnage joue un rôle primordial. Selon celle à laquelle il appartient, il possède un certain type d'adresse (l'elfe est versé dans la magie) et sera perçu plus ou moins bien par les autres personnes (l'elfe noir est considéré comme une des pires races, certains des personnages peuvent même vouloir quitter votre équipe, à cause de sa seule présence).
La classe offre, en quelque sorte, le métier et les facilités qui y sont attachés. Ainsi, un barde possède-t-il un peu de pouvoir magique et entretient le moral des troupes. Le prêtre fait fuir les morts-vivants, tout en étant soigneur.
L'alignement donne une ligne de conduite au héros. Il définit son caractère. Si vous le choisissez loyal et bon, il essaiera de se conformer aux lois et aidera son prochain. Aller à l'encontre de son alignement peut provoquer de graves problèmes, comme l'impossibilité de lancer certains types de sorts.
L'humain est le personnage le plus facile d'accès. Le débutant y trouve son compte car son perso humain peut aussi bien être versé en magie qu'en bagarre. Il faut savoir que les débuts, dans le jeu de rôle, sont toujours durs. Tant que son perso est de faible niveau, le moindre coup de griffe peut lui être fatal. Sa prudence l'empêche d'acquérir rapidement des points d'expérience et de changer de niveau. Alors, ne lui choisissez qu'une seule classe. Le héros dual ou multi classe augmente de niveau encore moins vite qu'un autre. Si vous avez encore quelques problèmes, lors de la création de votre perso, n'hésitez pas à vous reporter au manuel du jeu. Il vous détaille chaque spécificité des classes et des races.















Il arrive quelquefois que certains bâtiments soient fermés. Il ne faut avoir aucun scrupule. Un coup d'œil autour de soi pour vérifier l'absence de tout regard indiscret et votre voleuse crochète la serrure. Baldur's Gate est le paradis des pilleurs de coffre. Pour ne pas avoir une réputation déplorable, pillez malin

L'interface est d'aussi bonne qualité que le moteur. Elle affiche vos personnages en temps réel et permet d'agir directement dessus sans passer par l'écran de jeu. Un petit sort de soin pendant le combat ? Pas de problème, appuyez sur la touche à laquelle vous l'avez affecté et déplacez directement le curseur sur le visage de l'individu à soigner. Voilà, vous avez réussi à guérir votre perso sans dépenser une goutte de sueur. L'interface paraît lourde, mais un nombre invraisemblable de raccourcis clavier permet de réagir très vite et de se simplifier la vie. Elle est construite intelligemment, et donc se révèle très maniable et intuitive. La jouabilité s'en trouve largement améliorée. Même ceux qui n'ont jamais touché un jeu s'en sortiront facilement. Cartes et journal de bord évoluent automatiquement. Impossible de se perdre dans le royaume de Baldur's Gate.

La manière

L'ambiance est exceptionnelle. Le graphisme y est pour beaucoup, mais bien d'autre ingrédients y contribuent. Baldur's Gate est un monde vivant qui n'arrête pas de bouger. Des centaines de personnages non joueurs (NPC) y résident. Diaboliques ou bons, ils vous attendent, vous guettent pour vous proposer des quêtes ou des combats pour une parole mal placée. Car comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, pour avancer dans la quête

Même durant le jeu, vous pouvez changer les couleurs de vos vêtements. Ça a l'air de rien comme ça, mais ce n'est qu'un exemple des nombreuses facilités du jeu



La fiction dépasse la réalité!

POWERED BY Voodoo²

POWER 3D² ™

Ne cherchez pas plus loin. . .

- Le fin du fin en matière d'accélération graphique 3D
- Double texture pour des jeux encore plus fous
- Mode SLI: deux cartes pour deux fois la performance
- 12MB de mémoire ultra-rapide
- La puissance à ne savoir qu'en faire!





La Campagne 3Dfx
"2 C'est Mieux Que 1"



Disponible chez

CASINO











...et chez les meilleurs revendeurs.

Distributeur



tel 01 41 44 33 33 fax 01 41 18 99 30



The Power to Perform

L'informatique à vos côtés

STRATEGOR

Avez-vous pensé au BUG de L'AN 2000 ?





Prêt pour l'an 2000



PROCESSEUR INTEL PENTIUM II

- Carte mère **GIGABYTE GA-6BA I440BX AGP**
- Carte son 3D
- 512 Ko de mémoire cache
- Lecteur de disquettes 3,5" 1,44 Mo
- Carte Graphique **ATI 3D AGP 4 Mo** *Ultra DMA*
- Disque Dur **4.1 Go Ultra DMA**
- Mémoire DIMM 32 Mo SDRAM à 100 MHz
- **Lecteur CD-ROM 32X**
- Haut-parleurs **3D** actifs et blindés (200 Watts PMPO)
- Clavier Azerty **Silitek Multimédia (avec affichage à l'écran)**
- Souris Microsoft Série 2 PS/2
- Boîtier ATX (200 Watts)
- Ecran **PANASONIC 17" E70** (Pitch 0.27, 1280x1024 NE)
- **Microsoft Windows 98**
- **Microsoft Home Essentials 98**
- **Panda Logiciel Anti-virus**
- **1 mois d'abonnement gratuit à Club Internet (temps de connexion illimité)**
- **Livré avec le livre "La Bible de l'utilisateur PC"**

GARANTIE U.C. 3 ANS (1 an sur site + 2 ans main d'oeuvre R.A.)
ECRAN 3 ANS SUR SITE





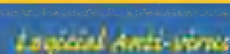


350MHz **7 225** F TTC



Les cadeaux aAT offerts avec **STRATEGOR**

Logiciel Anti-virus



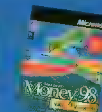






le Pack Home Essentials 98



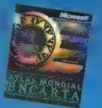












SUPERSTORE aAT - 206-210, bd de Charonne 75020 Paris - Tél. : 01 44 93 88 00 Fax : 01 44 93 88 08



Machine féroce

BOWER joystick SÉRIE LIMITÉE

Pack de 20 logiciels :

- **14 jeux :** Dungeon Keeper, Need for speed 2 SE, Fifa 98, LBA 2, Theme Hospital, Longbow 2, Nuclear Strike, Dark Omen, Moto Racer, Fade to Black, Ultimate Race Pro, G-Police, Incoming, Actua Soccer 2.
- **3 CD de démos :** Les meilleurs jeux classés par genre
- **1 CD Internet :** 2 mois d'abonnement Internet gratuits à Club Internet
- **2 dictionnaires :** Le dictionnaire Hachette multimédia, Le dictionnaire Hachette Oxford



Machine féroce

650F HT/MOIS*

Processeur Intel Pentium II à 350MHz :

12 990 F TTC

PROCESSEUR INTEL PENTIUM II À 350MHz

- Boîtier Moyen tour ATX 250 W
- **Carte GIGABYTE 686BXC Intel 440BX**
- **512 Ko de cache intégré au processeur**
- **Processeur Intel Pentium II 350MHz**
- **64 Mo de mémoire DIMM SDRAM à 100MHz**
- **Disque dur Seagate 6,5 Go Ultra-DMA 7200t/m**
- Carte Graphique **ATI XPERT@Play AGP 8 Mo**
- Accélérateur 3D Creative **Voodoo2 12 Mo**
- Carte son Creative - **Sound Blaster PCI 64V**
- Lecteur CD-ROM **36X**
- Lecteur de disquettes 3,5" 1,44 Mo
- Carte modem/Fax/Internet **U.S. Robotics WinModem 56K**
- **Haut-parleurs 3D stéréo-satellites+ 1 caisson de basses 500W (pmpo)**
- Clavier Azerty **105 touches**
- Souris
- **Joystick Saitek Cyborg**
- Moniteur 17"
- **Microsoft Windows 98**
- **Garantie 1 an sur site**



Parmi les 14 jeux...

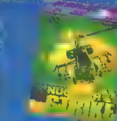












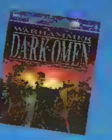
















L'informatique à vos côtés

3615 AATDIRECT (2,23 F/m)

PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

CARTES GRAPHIQUES & 3D




	Prix F TTC
ATI **XPERT@Work PCI** 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	430
ATI **XPERT@Work AGP** 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	465
ATI **XPERT 98**, AGP, 8 Mo (bulk)	460
ATI **XPERT@Play PCI** 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	495
ATI **XPERT@Play AGP** 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	530
ATI **XPERT@Play 98, AGP,** 8 Mo (bulk)	530
ATI **XPERT@Work PCI** 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	595
ATI **XPERT@Work AGP** 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	630
ATI **XPERT@Play PCI** 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	660
ATI **XPERT@Play AGP** 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	695
ATI **XPERT@Play 98 AGP** 8 Mo + DVD Microcosmos, jeu Incoming Logiciel PhotoSuite SE	975
ATI **All-in-Wonder Pro AGP,** 3D Rage Pro 4 Mo ext. 8Mo **Acquisition video 2D et 3D**(bulk)	1 060

DIAMOND — PROMO

	Prix F TTC
MONSTER 3D PCI 4 Mo (sans jeux)	460
MONSTER 3D PCI 4 Mo + JEUX	490

CREATIVE

3D Blaster Voodoo2
12 Mo + 4 JEUX
990 F TTC





MYSTIQUE G200 SD, sans sortie TV
735 F TTC

	Prix F TTC
MYSTIQUE G200 AGP, 8 Mo ext. 16Mo(bulk)	850
MILLENNIUM G200 AGP, 8 Mo ext. 16Mo(bulk)	950

CARTES SON

CREATIVE

	Prix F TTC
SOUND BLASTER 16	190
SOUND BLASTER PCI 128 NOUVEAU	490
SOUND BLASTER LIVE ! NOUVEAU	1 490

CARTES MERES

ASUS

P2L-M-ATX 440 EX AGP 100 MHz, Slot 1, Chip audio OPL-3 SA3, Pentium II	775
P2L97-ATX 440LX AGP, Slot 1, Pentium II	775
P2B-ATX 440BX AGP, 100 MHz, Pentium II	1 030





GA-686LX3-ATX-440LX, AGP Slot 1, Pentium II	595
GA-6EM - Micro ATX	570
GA-686BA-AT 440BX, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II	795
GA-686BXC-ATX 440BX, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II	780

PROCESSEURS & MEMOIRES

Merci de nous consulter, mise à jour des prix tous les mardi.

CARTES RESEAUX

ETHERLINK III — 3Com

	Prix F TTC
3C 509B-TPO ISA, bulk	390
3C 509B-COMBO ISA, bulk	590
FAST ETHERLINK XL	
3C 905BTX-NM PCI, 10/100, bulk	549

D-Link — GARANTIE à VIE

CARTES ETHERNET

FAST ETHERNET	Prix F TTC
DE-220 PCT, ISA 16 bits PnP BNC / RJ45	160
DE-530 CT, PCI PnP BNC / RJ45	195
DFE-500 TX, Fast Ethernet PCI 100Mbps	290

JOYSTICKS

Microsoft

	Prix F TTC
Side Winder	249
Side Winder GamePad	299
Side Winder Precision Pro	249
Side Winder	1 090

Saitek

Cyborg 3D Paddle numérique (programmable)	350
Cyborg 3D Joystick numérique (programmable)	350
X36-Joystick+manette de gaz (programmable)	950



R4- Volant à retour de force (Force Feed Back)
1 190 Prix TTC

CARTES CONTRÔLEUR

adaptec

	Prix F TTC
AVA-1505 VAR Bulk	380
AVA-1505 VAR Kit	430
AHA-2940A ULTRA PCI Master Kit	1 690
AHA-2940A ULTRA PCI (version bulk)	980
AHA-2940 ULTRA wide PCI Master Kit	1 950
AHA-2940 ULTRA wide PCI (version bulk)	1 290
AVA-2940U2W Ultra 2 Wide ScSi PCI NOUVEAU	3 080

DISQUES DURS

Seagate

3,2 Go Ultra DMA ST33210A 4500t/m
795 F TTC

	Prix F TTC
4,2 Go Ultra DMA ST34342 4500t/m	870
4,5 Go Ultra DMA ST342520 7200t/m	1 250
6,4 Go Ultra DMA ST36451A 5400t/m	1 095
6,5 Go U-DMA Pro ST36530A 7200t/m	1 450
8,6 Go Ultra DMA ST38641A 5400t/m	1 290
9,1 Go Ultra DMA ST39140A 7200t/m	1 780
10 Go Ultra DMA ST310240 5400t/m	1 550
4,5 Go Ultra SCSI Medalist Pro ST34520N 7200t/m	1 660
4,5 Go Ultra Wide SCSI Barracuda 9LP ST34573W 7200t/m	2 990

Barracuda 9 LP
9,1 Go Ultra Wide SCSI
ST39173W 7200t/m
3 590 F TTC NOUVEAU

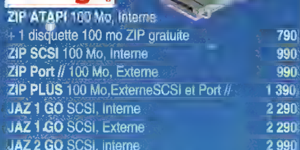
9,1 Go Ultra2 Wide SCSI Cheetah 9LP ST39102LW 10025t/m NOUVEAU	5 390

SAUVEGARDES

IMATION

LECTEUR SUPER DISK™ LS 120 ATAPI
Interne, 120 Mo et 1,44 Mo
595 F TTC

	Prix F TTC
LECTEUR SUPER DISK™ LS 120 Externe, Port //, 120 Mo et 1,44 Mo + 3 disquettes vierges 120Mo PROMO	790



ZIP ATAPI 100 Mo, Interne + 1 disquette 100 mo ZIP gratuite	790
ZIP SCSI 100 Mo, Interne	990
ZIP Port // 100 Mo, Externe	990
ZIP PLUS 100 Mo,ExterneSCSI et Port //	1 390
JAZ 1 GO SCSI, Interne	2 290
JAZ 1 GO SCSI, Externe	2 290
JAZ 2 GO SCSI, interne	2 990

Offre valable...

SUPERSTORE aAT - 206-210, bd de Charonne 75020 Paris - Tél. : 01 44 93 88 00 Fax : 01 44 93 88 08

Qu'il est vaste et ténébreux ce monde, pour un aventurier si frêle. Secoué par les désirs des hommes, il vous fait connaître les mille et une turpitudes de la vie à la dure. Jeune héros sans expérience, vous savez à peine préciser la localisation des territoires les plus réputés : Arm Inn, Naskel et Baldur's Gate voilà ce que l'on vous racontait dans le cours de géographie de votre village natal, Candlekeep. Mais vous n'êtes plus à la nurserie. Il faut vous débrouiller tout seul, maintenant. Le système est très simple. La carte du monde est séparée en régions. Vous passez d'une région à l'autre, automatiquement, en traversant les frontières. Seules les régions déjà visitées ou limitrophes à celles où vous êtes sont accessibles. Les premières régions autorisées sont peu nombreuses. Petit à petit, en discutant avec les gens ou en vous baladant d'un coin à l'autre du territoire, vous allez découvrir et enregistrer, sur votre carte, la localisation de zones jusqu'alors inexplorées. La carte a l'air toute petite, comme ça. Les distances semblent moins grandes que celles de Fallout. Mais ne vous y trompez pas, ce monde-là est incroyablement bien rempli. Même lors de vos déplacements inter-régions, vous pouvez tomber dans une embuscade. Alors, préparez bien votre voyage. De plus, de nombreuses régions comportent des grottes, des donjons et des souterrains. Vous en avez pour un sacré bout de temps à tout explorer. La carte vous permet de vous faire une idée des zones que vous allez visiter. Attention, ces renseignements sont loin d'être exhaustifs.



Le monde de Baldur's Gate

1/ FRIENDLY ARM INN

Escale entre Baldur's Gate et les villes du Sud, le Friendly Arm Inn est plus un camp retranché qu'une auberge de passage. Enfin, vous y trouverez de quoi dormir et aussi un temple qui vous permettra d'être soigné et d'acheter quelques potions. L'aubergiste fait aussi un peu de commerce ainsi que des armes et des armures.

2/ BEREGOST

Beregost ou la ville aux mille auberges. J'exagère à peine. La ville la plus grande de la région Sud offre gîte, couvert et bagarres. Alors vous comprenez la méfiance des villageois qui voient se pointer une troupe d'aventuriers en armes. Un forgeron vous y propose des armes et des armures. Son stock s'agrandit, si vous réussissez à lui ramener des matériaux rares. En fonction du nombre de pièces d'or en votre possession, il vous proposera même de vous fabriquer une armure spéciale. La ville est si grande, qu'un temple s'est greffé hors de ses limites.

3/ NASKEL

Je n'ai jamais vu autant de militaires dans une ville. Et pour cause, Naskell est proche de la mine de fer, et ils doivent sécuriser les environs pour assurer un travail sans danger aux mineurs. Deux auberges sans confort, un temple et un magasin vous y attendent.

4/ BALDUR

La ville de Baldur's Gate est la plus grande, la plus magnifique et la plus dangereuse. Avec ses bars, ses vagabonds et ses brigands, vous risquez de vous retrouver plus vite que prévu au fond des égouts à nourrir les rats.

5/ CANDLEKEEP

Candlekeep est une forteresse inexpugnable. Dominant la mer, elle est surtout réputée pour posséder l'une des plus grandes bibliothèques du monde de Baldur's Gate. Mais elle possède aussi un dispensaire, un temple et une auberge. C'est votre cité d'origine.

2 CD + 1LIVRE A LIRE ENTIEREMENT !

PC freaks

UN NOUVEAU HAGARD SUR LE PC



Gloubi.dll 2.01 est là !

Pratique

Les secrets de WinZip (213/831)

Utile

BeOS R5 sur Palm Pilot !



En Plus : Du bon num-num pour son PC (en disquettes !)

tous les outils pour programmer en num-num

fabriquez un ordinateur avec un marron et des allumettes

Concrêt : le num-num est-il 2000 ready ?



P200, 64 MO RAM — EDITEUR INTERPLAY
BIOWARE, BLACK ISLE STUDIO/ ETATS-UNIS — VF

MULTIJOUEURS	
RÉSEAU LOCAL	6
INTENET IP	6
MODEM DIRECT	2



principale, vous devez discuter. Quelquefois, les individus vous diront à peine trois mots. D'autres fois, ils vous poursuivront de leurs questions débiles et vous récompenseront de votre patience. Suivant votre comportement, vos caractéristiques, ils réagissent différemment. Les monstres sont de la même veine. Issus du monde de AD&D, ils vous agressent franchement ou préfèrent lier conversations pour obtenir un service. Plus d'une soixantaine d'entre eux partagent, avec les races humanoïdes, le monde de Baldur's Gate. La musique est grandiose. Mais on vous connaît, vous êtes des râleurs, jamais contents. Alors vous n'aurez qu'à mettre vos propres musiques. Car comme les portraits, la musique et les voix s'importent. Le moment venu, je vous mettrai les sites sur lesquels vous pouvez trouver les utilitaires.

La quête principale sert de fil directeur. Découpée par chapitre, elle vous conduit à travers le monde de Baldur's Gate. Bien d'autres quêtes viennent se rajouter à celle-ci. De moindre importance, elles permettent d'obtenir des points d'expérience en bonus ou de nouveaux objets et surtout de l'or (la quête du grille-pain vous fait toucher le pactole) (NDRC : Et c'est reparti). Il suffit de dialogue avec les NPC pour être mis sur la piste. Très différentes les unes des autres, elles peuvent aussi bien se conclure très vite ou durer sur plusieurs semaines. Bien qu'en nombre limité (elles ne sont pas générées aléatoirement comme dans Daggerfall), il est clair que vous ne parviendrez pas à toutes les accomplir. Pauvres joueurs obligés à rejouer à Baldur's pour réussir à faire toutes les quêtes. Ça fait une sacrée durée de vie que le mode multijoueur rallonge à mort. Ah, petits veinards, vous allez vous payer une sacrée tranche de plaisir à six !

Le hic

Tout serait rose dans le monde de Baldur's si quelques erreurs ne s'étaient glissées dans les lignes du programme. Entre autres, les petits dysfonctionnements de l'IA des personnages sont insupportables. Sûr que je comprends l'amour de l'alcool de mes compagnons. Mais de là à rester scotché, après 8 bonnes heures de sommeil, entre le patron et le bar à Beregost sans pouvoir les déloger, c'est vraiment l'enfer. Enfin, une recharge vous en délivrera.

Et puis pour faire tourner le moteur de Baldur's, il faut une bonne configuration. Où s'arrête la course à l'armement ? Le P200 est obligatoire avec 64 Mo de RAM, pour être certain de ne pas avoir de ralentissements. Bien sûr, si vous préférez une installation complète de 2Go5 éliminant en partie les accès au CD et les chargements en RAM, libre à vous. Ce n'est pas moi qui vous le déconseillerai. Comme vous le voyez, très peu de reproches sont à faire à Baldur's Gate. Des petits réglages seraient encore nécessaires ici et là, mais leur absence ne nuit pas au jeu.

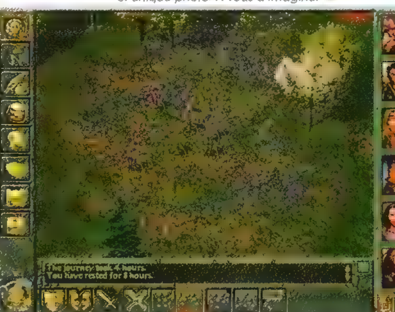
Alors, satisfaite ? Oui, comblée… Le dernier jeu auquel j'ai joué de cette manière quasi obsessionnelle est Ultima 7. Ça fait un sacré bail ! J'attendais depuis longtemps un autre produit qui me fasse autant triper. Même que maintenant je me demande si c'est moi qui ai vraiment inventé cette histoire de grille-pain. Après tout, les développeurs de Bioware sont capables d'y avoir pensé.

Kika



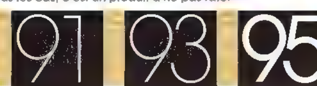
[illegible] se lient et se délient. Les individus [illegible] Ce n'est plus une [illegible] mais une basse-cour qui [illegible]

Je n'ai pas mis mon encadré sur les fleurs, mais une seule et unique photo. À vous d'imaginer



- Les décors, sublimes.
- Un monde très dynamique.
- Une maniabilité impressionnante.
- Le système des points d'expérience

Baldur's Gate est le grand soft d'héroïc-fantasy que l'on attendait depuis longtemps. Très bien conçu, il a un charme terrible. Mais attention, c'est un jeu de rôle appliquant les règles de Donjons et Dragons Avancés. Alors, ne vous attendez pas à un système aussi souple que celui de Fallout. Dans tous les cas, c'est un produit à ne pas rater

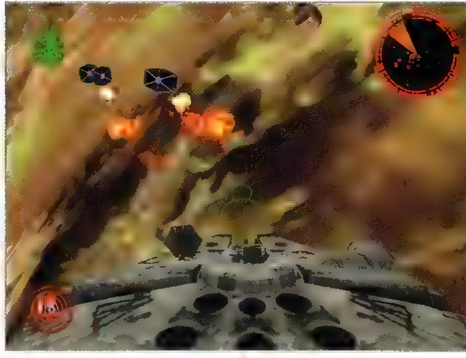




Microsoft. B 327 733 184 RC Corbeil.
un logiciel
offert*!
Les
DUO'S

Test

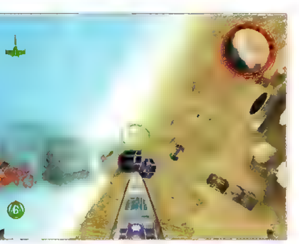
Il y a quelques années, les fans de « Star Wars » amateurs de jeu d'action, jouaient à Rebel Assault. Très joli mais entièrement en précalculé. Aujourd'hui, grâce à la magie des cartes accélératrices, Rogue Squadron nous convie à de vraies batailles en 3D temps réel. C'est beau le progrès !



Le Faucon, dans toute sa splendeur

Rogue Squadron

Arcade Star Wars pour tous joueurs — PC CD-ROM



La vue caméra avant est fort pratique.

Bon, faut que je trouve un jeu de mot pourri pour démarrer cet article dans la bonne humeur. Le retour du grand George avec une Étoile Noire ? Nan, c'est nul et puis je l'ai déjà fait. Hmm, trilogique Monsieur Spock. Bof, hors sujet. Voyons voir : Lucas trois pattes à un canard. Consternant. Euh… Vador retro satanas. OK, on va laisser tomber finalement.

Il y a longtemps dans la galaxie …

L'alliance Rebelle a gagné la bataille de Yavin. Même que Luke Skywalker a fait péter l'Étoile Noire avec l'aide de Wedge Antilles. Ce n'est pourtant pas le moment de se réjouir car déjà l'Empire rassemble ses forces pour prendre sa revanche.



Mon ami l'A-Wing et son bruit de mob trafiquée

De retour sur nos petits écrans : l'attaque de l'Étoile de la Mort.

Il n'y a pas que des missions de bourrins. Il faudra ainsi immobiliser ce monorail, sans le détruire, en utilisant les canons à ions

Vos futurs coucous















Pour résister aux assauts des troupes impériales, Skywalker et Antilles décident de former une escadrille de cracks du manche à balai : l'escadrille des vauriens, le Rogue Squadron, constituée des douze meilleurs pilotes de l'Alliance. Rompus à tous les types de conflits, ils ont déjà volé sur tous les modèles d'appareils dont disposent les rebelles. Et ça tombe bien car, avec Vador qui nous repique sa crise, le Rogue Squadron va se retrouver dans les pires embrouilles de la Galaxie. Vous vous êtes toujours demandé ce que foutait Luke Skywalker, entre le premier film « Star Wars » (A New Hope) et « L'Empire contre-attaque » ? Non ? Bon, on dira que si. Hé ! Vous n'êtes pas coopératif les amis ! Ben, Luke, à cette époque, faisait justement partie du Rogue Squadron. Et comme dans ce jeu vous vous retrouvez dans la peau de Skywalker, vous voilà aux premières loges pour aller blaster du storm trooper.

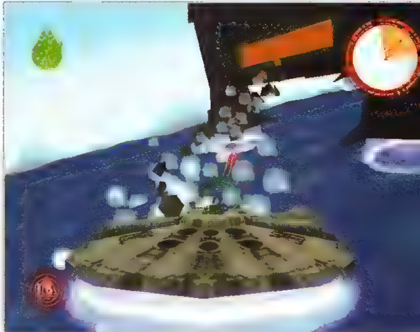
Réservé aux cartes 3D

À la différence de X-Wing Vs Tie Fighter ou du futur X-Wing Alliance, les designers de Factor 5 n'ont pas voulu créer un simulateur de combats pointilleux avec des tonnes de touches compliquées. Ils ont plutôt décidé de nous offrir un jeu d'action efficace où quelques secondes d'apprentissage suffisent, pour sauter à pieds joints dans la bataille.



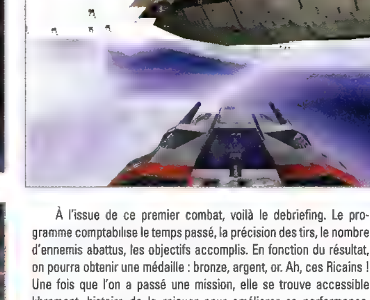
Mais sans plus attendre, lançons l'installation. Il me faut d'ores et déjà vous mettre en garde : Rogue Squadron ne tourne que sur un PC équipé d'une carte accélératrice Direct 3D ou d'une carte 3Dfx où le Glide fera des merveilles. Le programme ne réclame que 55 Mo sur le disque dur, mais 100 Mo de plus seront nécessaires pour les fichiers temporaires, les fichiers de swap. Comme d'hab' avec les programmes Lucas Arts, l'installation est facile et il y a un programme de diagnostic et un fichier d'aide en cas de binz.

Hop ! C'est parti ! Deux Tie Fighters crèvent l'écran, lancés à la poursuite d'un X-Wing. Une scène d'introduction ? Non, c'est le logo Lucas nouvelle version qui est entièrement réalisé avec le moteur 3D du jeu. Impressionnant. Nous arrivons ensuite sur le menu principal. C'est là que l'on crée son personnage, qu'on accède à la configuration des contrôles et aux différentes options du jeu. Remarquons que l'on peut créer plusieurs pilotes, ce qui est bien pratique si on veut laisser un pote faire mumuse avec le jeu. Ou bien si votre petit frère décide, tout à coup, de vous ridiculiser en vitesse pure. Évidemment, chaque pilote conserve ses préférences, statistiques et médailles indépendamment des autres. Il y a même un code pour les paranos. Côté options, on peut activer certaines aides : collimateur, niveau et roulis auto. Résistant à l'envie de lancer vite fait la première mission, je vais faire un tour dans les options graphiques. Ô joie, je constate que le programme m'autorise un sympathique 800x600. Je ne vais pas me gêner. Je laisse les autres réglages pour plus tard, tout en vérifiant, quand même, que mon joystick Force Feedback est bien sélectionné dans les contrôles.





Après de longues heures de jeu, vous aurez accès à tous les vaisseaux de l'Alliance











Tatooine, comme si vous y étiez

Une modélisation fidèle

Et c'est parti. Cette première mission se déroule près de l'astroport de Mos Esley. Un jeu d'enfant. Juste quelques sondes impériales et deux vagues de Tie bombers à pulvériser. Je suis surpris par le soin apporté au décor. Tous les éléments du film sont fidèlement retranscrits : les habitations, les landspeeders, le tank des Jawas, la bestiole des sables… Tout y est. La maniabilité a été améliorée depuis la version que nous avons eue pour preview. Les contrôles sont simples et un radar, en haut à droite, donne la direction à suivre pour remplir les objectifs de la mission. Comme dans le premier niveau de Shadow of the Empire, on peut accélérer et freiner, en enclenchant les aérofreins. Je tripote les touches de fonction, pour accéder aux différentes vues caméra. C'est le panard. On peut se faire tranquilou son petit film. La vue par défaut est une vue poursuite. Dans cette vue, on voit bien les effets des accélérations et décélérations. Il y a, évidemment, une vue interne du cockpit. C'est réaliste mais le champ de vision est un peu réduit à cause du tableau de bord. Je trouve une vue très utilisable, en enfonçant la touche « Home ». La caméra est, cette fois, placée juste en avant de l'appareil. C'est très jouable.



À l'issue de ce premier combat, voilà le debriefing. Le programme comptabilise le temps passé, la précision des tirs, le nombre d'ennemis abattus, les objectifs accomplis. En fonction du résultat, on pourra obtenir une médaille : bronze, argent, or. Ah, ces Ricains ! Une fois que l'on a passé une mission, elle se trouve accessible librement, histoire de la rejouer pour améliorer sa performance. Dans Rogue Squadron, il n'y a donc pas de sauvegarde. On dispose de trois vies, pour tenter de passer chaque mission, et puis voilà.

Tout l'arsenal, même le Faucon

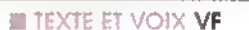
Rogue Squadron offre 16 missions de pure action arcade. Si les premiers challenges sont relativement faciles à passer, la difficulté se corse progressivement et il faudra remplir plusieurs phases successives lors d'une même mission. La plupart ont pour décor les surfaces des planètes, à part l'avant-dernière mission qui nous entraîne dans l'espace pour l'attaque de l'Étoile Noire MkII. On ira donc crapahuter sur Corelia, au-dessus des vastes océans de Mon Calamari et on se refera même la fameuse bataille de Hoth, avec plein de quadripodes à faire tomber, en leur enroulant des câbles autour des pattes.

En tant qu'As du Rogue Squadron, vous avez à prouver votre valeur aux commandes de plusieurs types d'appareil : X-Wing, A-Wing, Y-Wing, Speeder et même le très expérimental V-Wing. Ce n'est pas tout, puisqu'en triomphant de certaines missions et en remportant suffisamment de médailles, on pourra faire apparaître un nouveau choix : le très précieux Faucon Millenium. Tous les vaisseaux ne sont pas disponibles pour chaque mission, mais on a quand même le choix entre plusieurs appareils. On pourra donc essayer différents coucous, pour voir celui qui convient le mieux à





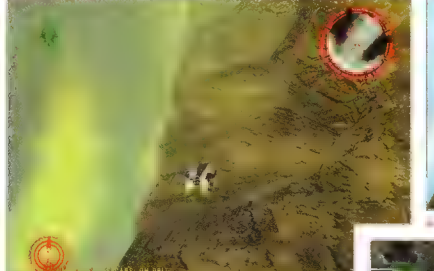




JOUABLE SUR **PENTIUM 200 32 MO 155 MO DISQUE LIBRE CARTE 3D INDISPENSABLE** ÉDITEUR **LUCASARTS**
DÉVELOPPEUR **FACTOR 5/ÉTATS-UNIS** TEXTE ET VOIX **VF** NOMBRE DE JOUEURS **1**

Vos futurs clients








Il y a une flopée de vues différentes

la situation. Chaque vaisseau dispose d'un modèle de vol bien particulier. Ainsi l'A-Wing est vraiment le plus rapide et le plus maniable. On a l'impression de se traîner avec un Speeder, en comparaison. Chaque vaisseau dispose aussi de caractéristiques particulières. Le X-Wing peut replier ses ailes, pour accélérer davantage. L'arme secondaire varie : bombes, missiles guidés ou à clusters, câble…

En face, l'Empire nous oppose misérablement sa technologie de gros fourbe. Je ne compte plus les cohortes de Tie Fighters, Bombers ou Interceptors que j'ai envoyées mordre la poussière. Au sol, il y a toute la famille des AT ainsi que différents types de tourelles laser ou missile. Plus original, on pourra blaster des fantassins particulièrement durs à toucher, surtout quand ils se planquent entre les bâtiments d'une ville.

Tout au long des missions, vous ne volez pas seul, puisque vous êtes accompagné par vos compagnons du Rogue Squadron. Les p'tits gars ne sont pas pour autant des dieux du pilotage, et il faudra compter sur votre classe légendaire pour effectuer l'essentiel du boulot. Et c'est tant mieux. Après avoir essuyé plusieurs tirs ennemis, votre indicateur de bouclier commencera à virer dangereusement au rouge. Sachez quand même que les X et Y-Wing sont équipés d'unités R2 qui s'efforceront de réparer (lentement) les avaries. Ce n'est pas du luxe, quand on sait à quelle vitesse se traîne un Y-Wing.

Une jouabilité remarquable

Grâce à l'accélération 3D, Rogue Squadron peut s'enorgueillir d'un affichage particulièrement fluide. Comme la maniabilité n'est pas en reste, on se retrouve avec un jeu vraiment agréable au bout du joystick. Le contrôle des vaisseaux est assez précis et, à l'exception du Speeder, on pourra faire des vrilles et loopings. Les effets graphiques n'ont rien d'innovant mais explosions, nuages de fumée et compagnie sont quand même très réussis. Tout cela se fait évidemment au détriment du champ de vision. On appelle ça du clipping. Bon, ben, on ne voit pas très loin mais c'est inévitable pour obtenir une bonne fluidité.

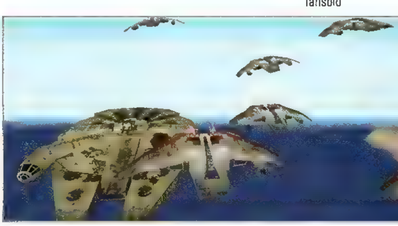




Le coup du câble, ça marche encore

Je vous parlais tout à l'heure du joystick à retour de force. Pour une fois, le Feedback est bien implémenté et on a le choix entre deux modes différents. La résistance peut varier lors des accélérations et décélérations ou bien en fonction de la vitesse. Tout cela couplé avec une bande sonore de qualité (effet surround intégré), on se retrouve avec un jeu d'action solo, ma foi fort sympathique.

lansolo



- Très bonne jouabilité.
- Tous les machins « Star Wars ».
- Moteur 3D open space.
- Nombreuses vues caméra.
- Champ de vision limité.
- C'est juste un blast.
- Pas de multijoueur.

Rogue Squadron n'est qu'un jeu d'arcade/action dans l'univers redondant de la « Guerre des Étoiles ». Il ne renferme rien de singulièrement nouveau. Il n'est pas très long, ne propose pas de mode multijoueur. Mais, voilà, je me suis bien amusé. La maniabilité est excellente, les décors et les missions bien foutus. Que demander de plus ?





...avec Abe, les Glukkons vont tomber sur un os !
ODDWORLD
L'EXODE D'ABE™
Les terribles Glukkons s'apprêtent en effet à fabriquer de la bière avec les os du peuple d'Abe ! Aidez le petit héros à sauver les siens ! Révélez les secrets des terres d'Oddworld :
• Maîtrisez de nouveaux pouvoirs, devenez invisible, possédez vos ennemis.
• Dialoguez avec tous les personnages et tenez compte de leurs émotions.
• Découvrez un monde au graphisme exceptionnel.
• Sauvegardez vos exploits à chaque instant.
GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE
PlayStation™
Sur 2 CD
PC CD
www.xanaweb.com
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Oddworld, les aventures d'Abe.
Retrouvez toutes les soluces, astuces et niveaux secrets avec le guide officiel "Oddworld - l'exode d'Abe" chez votre revendeur.

Après Indiana Jones et son fouet, Lara nous réapprend l'archéologie à grands coups de .45, et la diplomatie à l'aide de son fusil à pompe... Faut vraiment pas la faire chier quand elle est dans ses fouilles !



Quelques créatures au caractère vindicatif et au féroce appétit ont été amenées pour agrémenter un jeu déjà truffé de pièges mortels.

Tomb Raider III

Aventure/Action pour tous joueurs - PC CD-Rom

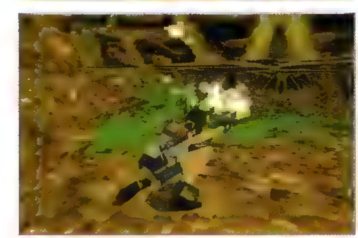
Tomb Raider III : une succession de pièges à la mords-moi le nœud

Lara, je l'aime. Il m'arrive même de rejouer au premier volet de ses aventures, question de profiter encore de sa jeunesse. Il est impossible d'approcher de ce concept de jeu, sans qu'il vous rappelle fortement les aventures d'Indiana Jones. Du coup, je cherche à nouveau ce souffle si magique que j'ai découvert il y a maintenant deux ans : le plaisir de l'aventure. Donc, je décide de zapper l'entraînement pour taper directement dans le vif du sujet. Me voilà donc propulsé au milieu de la jungle indienne, prêt à affronter les pièges et les énigmes. À peine je m'élance dans la pente qui me fera glisser vers le temple en contrebas, que je dois faire attention de ne pas mourir empalé sur les pieux disposés sur ma trajectoire. Mince ! Si le début de Tomb Raider troisième du nom commence par la fin d'ODT, je me dis que la suite va être dure. Aussi, comme je suis un garçon plein d'astuce, je me réfugie sur une corniche sur la gauche de la pente, question de reprendre mon souffle, et d'examiner les environs. Là, une fois arrêté, la terre tremble, je jette un coup d'œil autour de moi, et je n'ai pas le temps de regarder vers le haut, qu'un rocher de trois tonnes me tombe dessus. Lara Cronch ! Peut-être que je vais reprendre l'entraînement...

C'est presque beau !

On est quand même bien content de posséder un PC. Pensez donc ! On a l'option de modulation de la luminosité ambiante, action impossible sur la PlayStation. C'est d'ailleurs la première chose que j'ai faite quand j'ai lancé le jeu : éclaircir. Enfin bon, c'est gérable, c'est pas grave. Donc, à partir du





L'aspect général des armes a été nettement amélioré par rapport aux deux premiers volets des aventures de Lara.

Les pièges à con

Le jeu se caractérise surtout par la profusion de pièges mortels à la con, qui vous descendent dessus sans vraiment prévenir.

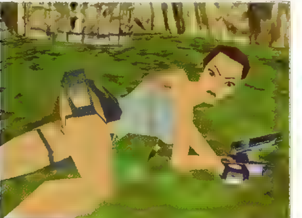








Grande nouveauté après le premier niveau, vous aurez la possibilité de sélectionner le lieu des niveaux suivants





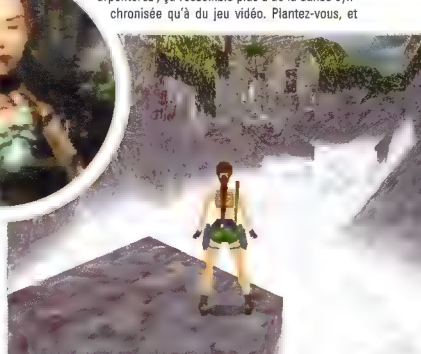
moment où l'on voit mieux les choses, c'est tout de suite plus facile d'en parler. Tout cela pour en arriver à l'environnement dans lequel notre amie Lara va évoluer. À l'instar des derniers épisodes, on va encore parcourir le monde, poursuivi par une tripotée d'ennemis assoiffés de sang et de pouvoir, avec des flingues pleins les poches et des schlings pleins les dents... Mais là, je me répète. Ceci pour dire qu'on a l'occasion de traîner dans deux jungles, un désert de sable, un désert de glace, une base militaire, et la ville de Londres. Et question dépaysement, y a pas à dire, ça en jette quand même pas mal. Les décors sont plus complexes que dans les deux premiers volets, et beaucoup plus détaillés ; on trouve un peu plus de végétation, les bâtiments sont beaucoup mieux texturés, et le ciel se remplit de nuages (il arrive même qu'il se mette à pleuvoir). Certes, l'aspect global ne dénote pas beaucoup de ce que nous avons déjà rencontré, mais force est de constater que ça tourne bien et proprement. Question de ne pas laisser Lara toute seule, une quantité de nouveaux occupants ont étés créés. Ainsi, la faune locale s'est affublée de quelques nouveaux spécimens remplis d'effets secondaires, comme le poison des Najas et des crotales, ou encore, l'appétit carnassier d'une flopée de piranhas. La vie est moins facile, même avec des gros flingues. À ce propos, Lara a les mêmes armes que dans le deuxième volet de ses aventures, sauf que celles-ci sont mieux dessinées. De même, les flammes qui sortent du canon sont plus esthétiques, la fumée fait son apparition, et les explosions dues aux grenades et autres lance-roquettes sont beaucoup mieux travaillées. Tout a été donc revu pour enrichir au maximum le jeu sans pour autant handicaper le moteur qui, lui, est resté pratiquement le même. On regrettera, une fois de plus, les pseudos-cinématiques faites avec des personnages facétés moches qui agrémentent d'habitude le jeu. Rien que le seul mouvement de lèvre se révèle être un hochement de tête répétitif et saccadé, façon marionnettes qu'on enfile comme un gant, et que l'on voit le dimanche après-midi au parc municipal, entourées d'une ribambelle de bambins qui, contrairement à nous, y croient.

Pièges mortels

On peut dire ce qu'on veut, mais jouer à Tomb Raider III donne très vite la migraine. Pour le premier volet du jeu, on avait une bonne part des choses : une difficulté croissante à la mesure de la progression dans le jeu, des événement fantastiques intervenant progressivement dans l'aventure. Bref ; c'était bien ficelé. Alors, pourquoi ? Le troisième n'est qu'une succession de pièges à la mords-moi le nœud, c'est complètement délirant. Si dans le deuxième, vous aviez un macchabée tous les deux mètres, dans celui-là, vous en avez un tous les mètres cinquante ! C'est à se demander quelle marge d'erreur est accordée au joueur qui va s'empêtrer là-dedans. Si vous croyez pouvoir vous sortir d'un piège, vous aurez à peine le temps de vous mettre à l'abri, qu'une saloperie vous tombera sur la gueule, exactement là où vous pensiez vous réfugier. Et vlan ! Vous aurez le droit de recommencer au dernier endroit où vous avez sauvegardé précédemment. On n'a ici aucune progression dans le jeu. Vous avez acheté pour en chier. Tout ce que vous pourrez faire, c'est aligner parfaitement les enchaînements en gardant un timing précis pour traverser les couloirs que vous arpenterez ; ça ressemble plus à de la danse synchronisée qu'à du jeu vidéo. Plantez-vous, et







PENTIUM 133, CD X4 — EIDOS
CORE DESIGN — VF — DE 0 A 1



Lara crève. De plus, question d'être un peu plus pervers, appuyer sur tous les boutons que vous croiserez se révélera dangereux pour la santé. Si les développeurs pensent qu'une suite n'est qu'un degré de difficulté supplémentaire, on arrivera à un Tomb Raider IV complètement impossible à jouer, et le cinquième ne ressemblera à rien. Trop de difficulté tue le jeu, à force de crever cinquante fois au même endroit, moi, je quitte le jeu. Lara Croft ou pas. Un jeu, c'est fait pour s'amuser, pas pour faire de l'hypertension.



Faits et gestes

Dans toutes les nouvelles épreuves que vous allez rencontrer, vous allez en voir de toutes les couleurs. Il arrive même, aux ennemis que vous croisez, de mieux se planquer pour vous tirer dessus. De plus, le moteur est tellement rodé, que toutes les améliorations de gestion 3D et graphiques n'entravent en rien le bon déroulement des opérations. Et dans la mesure où toute la difficulté du jeu réside dans l'enchaînement des couloirs, pièges et plateformes, il n'y a vraiment pas intérêt que ça rame une malheureuse seconde. Lara aura la possibilité de s'accrocher au plafond, de ramper, ou bien encore de piquer un sprint. Autant de nouvelles astuces pour fabriquer plein de nouveaux niveaux. De plus, face aux soins manifestes apportés sur la version PC du jeu, au regard des nombreuses améliorations de l'ambiance, on prend un certain plaisir à traverser de-ci de-là quelques niveaux du jeu. Respirer dans l'air froid de l'Antarctique fait de la buée, les flammes de canons en jettent, vous faites des ronds dans l'eau, et bien d'autres petits détails techniques apportent un certain charme à l'ensemble. Du coup, il est vraiment dommage que la difficulté aberrante empêche de profiter de tout ça. Tomb Raider est beau, certes, mais pour celui qui regarde, pas celui qui joue. Bref, Tomb III n'est qu'un jeu de plateforme, tellement la progression dans ses tableaux en devient technique.

Pete Boule





Autre nouveauté : régulièrement, un boss de fin de niveau viendra rendre votre existence un peu plus insignifiante



Lara, femme dominante ou dominée ?

- Le design, le look, et les décors bien travaillés.
- Le moteur qui carbure bien.
- La difficulté ubuesque.
- Le scénario qui brille par son absence.

Tomb Raider III est victime du succès foudroyant de la série. On a l'impression que les designers se sont contentés d'enfiler des difficultés croissantes au milieu d'un réseau de couloirs. Le charme du premier volet des aventures de Lara Croft fond comme neige au soleil, au rythme de la succession de morts violentes provoquées par des pièges dont n'importe quel scénario ne saurait justifier la moindre présence. Jeu, peut-être, de plateforme sûrement.

78 82 70









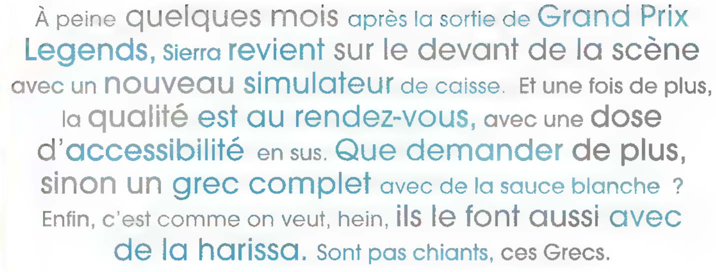




Viper Raci

Simulation de Viper pour tous joueurs - PC CD-Rom





À peine quelques mois après la sortie de Grand Prix Legends, Sierra revient sur le devant de la scène avec un nouveau simulateur de caisse. Et une fois de plus, la qualité est au rendez-vous, avec une dose d'accessibilité en sus. Que demander de plus, sinon un grec complet avec de la sauce blanche ? Enfin, c'est comme on veut, hein, ils le font aussi avec de la harissa. Sont pas chiants, ces Grecs.

Alors voyons voir. L'intro avec le cibiste c'est fait... hummm... le mec qui se fait interroger par un flic aussi... mmm... mon PC marche bien, je peux pas baver sur Kant et Casque... pffff... qu'est-ce que je vais bien pouvoir trouver... Réfléchissons deux secondes.... Mmm... ah je sais ! je vais faire le coup du mec qui raconte sa vie et qui cherche une idée pour son intro. Ça commencerait un peu comme ça " alors voyons voir... ". Merde, c'est déjà fait, quel con. Bon bah tant pis, on va dire que le test commence maintenant. Allez zou, de toute façon personne n'en a rien à foutre. Si si, ne le niez pas, vous, ce qui vous intéresse, c'est la note qui se trouve en bas, le reste... Mais vous vous rendez compte que nous, on se crève la paillasse à trouver des idées originales, et que vous, vous vous en foutez comme de l'an trente ! !... J'vous jure, si je ne me retenais pas, j'enverrais ch... hein ? Qu'est-ce qu'il y a Moulinex ? T'en as rien à cirer de mes états d'âme pourris, tu veux ton test et c'est tout ? OK, très bien, c'est parfait, j'ai compris, non je ne suis pas du tout vexé. Parfait. C'est très bien. Hum. Viper Racing donc. Un putain de bon jeu de bagnoles. L'est bien, pouvez l'acheter. Ça va là, Moumou ? T'es content ? Tu l'as, ta saleté de tes... Aïe ! Mais t'es malade, ça fait super mal ! Pose ce biniou tout de suite, ça risque de mal finir ! Aïe !... OK... très bien, parfait, j'ai compris. M'en fous, je me vengerai un jour... Aïe ! Et merde.

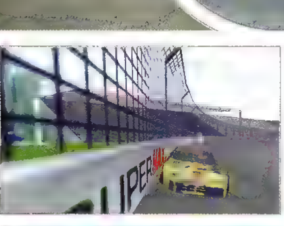
Ok, puisque c'est comme ca...

On va faire ça dans les règles, comme je l'ai appris à l'école de journalisme que je n'ai pas faite. Introduction, grand A, petit a, petit b, Grand B, petit a, petit b, conclusion. Introduction donc. Viper Racing est une simulation de Dodge Viper, une voiture américaine super chère qui en jette un max, l'été sur la côte devant les gonz'. Le genre de truc capable de nourrir un pays du Tiers monde pendant un mois rien qu'avec le prix des jantes, même sales. Pendant que j'y pense, il faut que je vous dise que contrairement à ce que l'on nous avait communiqué, Viper Racing n'utilise absolument pas le moteur de Grand Prix Legends. Désolé pour la mistake, on s'est fait eu, on est un peu vert. Mais bon bref. Tout d'abord, comptez plus de 380 mégas d'occupation sur votre disque pour l'installation de la bête. C'est pas grave, le disque dur de votre nouveau PC Joystick faisant 6 gigas, ça vous en laisse au moins 5 pour stocker vos images de pingouins, en comptant la place occupée par notre chère Véranda 98. Une séquence vidéo bien pourrave s'affiche ensuite à l'écran, genre pixel-land en 320*200, et ne possédant aucun autre intérêt que de tester le bon fonctionnement de votre barre espace (pour la sauter vite fait).

Vous voici devant le menu principal, sans grande prétention mais néanmoins ergonomique. Comme vous voulez tester les excellentes capacités de votre toute nouvelle machine (ai-je précisé que vous aviez un nouveau PC Joystick ? Nan ?), vous foncez directement vers le menu des options pour monter la résolution et les détails à fond. Sur une Voodoo 2, vous serez limité au 800*600, mais le moteur étant Direct 3D, seules les caractéristiques de votre carte limitent la résolution maxi. Comme les gars de MGI sont des gens sympas, un benchmark intégré permet de connaître en quelques secondes le frame-rate que vous obtiendrez en fonction des options que vous avez cochées. Je vous invite à jeter un globe oculaire du côté de l'encadré vous donnant les chiffres recueillis sur la bécane du test. Pour ce qui est des effets spéciaux













▲ Les premiers circuits sont extrêmement simples, juste des ovales

gérés par le soft, nous avons droit à de la fumée, à la réflexion lumineuse, aux traces de pneus, aux ombres portées et au rétroviseur central. À vous de faire votre sauce pour obtenir un bon compromis entre la vitesse d'affichage et l'esthétisme. Bon, ce n'est pas tout ça, mais il est temps d'attaquer le petit a. Un peu de discipline ne fait jamais de mal, de temps en temps.

Petit a : en avant tacatac

Nonobstant temporairement le magnifique et néanmoins très poussiéreux volant analogique posé sur mon bureau, je décide de lancer une " quick race " avec le clavier comme contrôleur. Je pousse le réalisme de conduite au maximum, de même que l'intelligence des 7 autres concurrents. Pour ce qui est de la voiture, pas de surprise, vous n'avez pas le choix. Une Viper sinon rien, mais c'est un peu pour ça que le jeu se prénomme Viper Racing. Ils auraient pu l'appeler Courgette Racing, mais cela n'aurait plus rien voulu dire. Vous avez toutefois le loisir de changer de peinture comme bon vous



Et hop, des réglages comme s'il en pleuvait, à condition d'avoir les pièces nécessaires bien entendu ▼



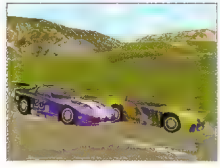
semble, puisqu'en plus des différentes décos proposées, vous disposez d'un excellent éditeur de skin implémenté dans le soft. Pour avoir plus de détails, reportez-vous à l'encadré situé juste à gauche. Oui, j'aime bien les encadrés ce soir, ça doit être à cause de la pleine lune. Bon, il me reste à cocher l'option " dommages ", pour activer les dommages. J'aime aussi quand les choses sont claires. J'ai maintenant le choix entre 8 circuits différents, répartis en 3 niveaux de difficultés. Ne soyons pas prétentieux, commençons par en prendre un facile, genre ovale à la Nascar. Le feu passe au vert et j'appuie comme un barge sur l'accélérateur. La voiture reste sur place, les autres se barrent, je suis dégoûté, j'ai oublié de passer la vitesse. Ce que je fais immédiatement, alors que le moteur hurle en raison du sur-régime que je lui ai maladroitement imposé. En tout cas, les dommages ne semblent concerner que le moteur, sinon celui-ci aurait explosé depuis belle Lucette. Au passage, la sonorité de ce dernier est tout à fait honorable, mais on est quand loin de la perfection de ceux de Grand Prix Legends. Je trouve enfin cette putain de première, et la voiture arrache le bitume avec ses pneus arrière. Normal pour une propulsion, de même que le tête à queue qui s'ensuit tout de suite après sous l'effet du couple. Très bien, monsieur le moteur n'est pas docile, je sens qu'il va falloir du doigté pour ne pas finir systématiquement dans les poireaux (les choux étaient absents au moment de l'écriture de ce test, désolé). Après un pénible demi-tour, je me retrouve enfin dans la bonne direction, tandis que les autres pilotes sont déjà en route pour me coller un tour. Cette fois, je fais attention et j'évite de trop pousser la première pour éviter de déraper. Les aiguilles du compte-tour et de la vitesse montent avec souplesse vers l'extrême droite des cadrans. Ah oui, j'ai oublié de vous dire que je suis passé en vue interne. Le tableau de bord manque un peu de relief, toutes les aiguilles ne sont pas animées, mais au moins le volant bouge. Je parle, je parle, mais le premier virage se pointe alors que je roule à 270 km/h. Je freine, les roues se bloquent, je relâche, la voiture se déporte, je braque, elle commence à sous-virer, je réaccélère, elle reprend de l'adhérence et m'envoie paître comme une grosse bouse contre le muret de la piste. Très bien, la première leçon de cette expérience est facile à tirer : oublier le jeu au clavier.

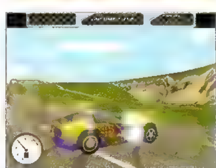
Petit b : mon ami le volant

Tant qu'à reconfigurer les contrôles pour le volant, je m'attarde un peu sur les options de conduite. Si vous le souhaitez, vous pouvez affecter une touche pour simuler la pédale d'embrayage,

Editeur de Skin

L'éditeur de peinture est directement intégré dans le jeu. Pas besoin de sortir du soft, de se prendre la tête à importer des fichiers, non, rien de tout ça. Un simple clic suffit, et vous vous retrouvez aux commandes d'un programme très simple, et donc très facile d'utilisation.
À partir d'une voiture vierge, vous disposez des quelques outils basiques pour colorier portières, capot, coffre et autre calandre aux couleurs de votre choix. Vous pouvez soit dessiner point par point, soit tracer des lignes, soit utiliser une sorte d'aérographe.
Il est également possible de coller des sprites, genre smiley ou tête de mort, à l'endroit de votre choix, puisqu'une petite librairie de motifs est livrée avec l'éditeur. Il est même prévu de pouvoir importer ses propres motifs au format Targa, pour les plus pointilleux d'entre vous. Mais le gros point fort de ce programme est que chacun de vos actes artistiques est rendérisé en temps réel sur la voiture témoin, et qu'un rapide mouvement de souris vous permet de l'admirer sous toutes les coutures. C'est d'une efficacité redoutable, même pour le polio que je suis en dessin. On aurait certes aimé un peu plus d'outils, mais il faut reconnaître que cet éditeur possède déjà tout ce qu'il faut pour réaliser une belle horreur.





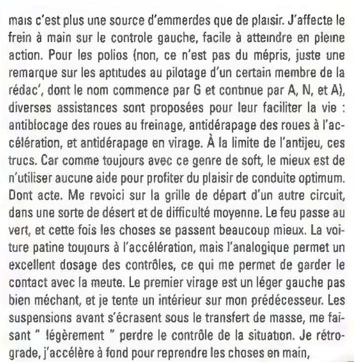


▲ L'achat de pièces est une part importante du gameplay, surtout qu'elles sont nombreuses

Dommage que toutes les aiguilles ne soient pas animées. ▼



mais c'est plus une source d'emmerdes que de plaisir. J'affecte le frein à main sur le controle gauche, facile à atteindre en pleine action. Pour les polios (non, ce n'est pas du mépris, juste une remarque sur les aptitudes au pilotage d'un certain membre de la rédac', dont le nom commence par G et continue par A, N, et A), diverses assistances sont proposées pour leur faciliter la vie : antiblocage des roues au freinage, antidérapage des roues à l'accélération, et antidérapage en virage. À la limite de l'antijeu, ces trucs. Car comme toujours avec ce genre de soft, le mieux est de n'utiliser aucune aide pour profiter du plaisir de conduite optimum. Dont acte. Me revoici sur la grille de départ d'un autre circuit, dans une sorte de désert et de difficulté moyenne. Le feu passe au vert, et cette fois les choses se passent beaucoup mieux. La voiture patine toujours à l'accélération, mais l'analogique permet un excellent dosage des contrôles, ce qui me permet de garder le contact avec la meute. Le premier virage est un léger gauche pas bien méchant, et je tente un intérieur sur mon prédécesseur. Les suspensions avant s'écrasent sous le transfert de masse, me faisant " légèrement " perdre le contrôle de la situation. Je rétrograde, j'accélère à fond pour reprendre les choses en main, et je coupe la trajectoire de mon acolyte afin de m'engager dans le prochain virage à droite. Ce dernier pile pour m'éviter, et un coup d'œil rapide dans mon rétroviseur me permet d'observer une vaine tentative d'accouplement entre sa voiture et un arbre local. Sous l'impact, le pauvre bougre s'envole dans les airs en tournoyant sur lui-même, la voiture gravement déformée par le choc. La vache ! c'est réellement impressionnant, ces déformations. En fait, ce sont les plus réussies qu'il m'ait été donné d'apprécier jusqu'à ce jour, puisqu'il est possible de détruire totalement la voiture si vous abusez de cet effet. Car si une simple touchette ne provoque qu'un léger froissement de tôle, un choc plus intense enfonce littéralement la carrosserie, tout en cassant au passage les axes des roues et les suspensions. Par contre, les roues ne s'arrachent jamais, c'est un peu con. Mais j'en étais à mon virage à droite, et c'est loin d'être gagné. J'essaye de prendre la corde, mais la vitesse et le poids de la voiture m'en éloignent irrésistiblement, le tout dans un crissement de pneus apocalyptique. De la fumée se dégage de ces derniers, tandis que la gomme brûlée laisse des traces sur le bitume. Rétrogradage et contre-bracage d'urgence sauvent la situation pendant quelques secondes, car sur ma trajectoire incertaine se trouve un concurrent qui fait des têtes à queue après qu'une autre voiture l'ait embouti. Ce qui devait arriver arriva, et je percute le gars pour finir de ruiner sa caisse ainsi que mes chances de terminer sur le podium. Quelque temps plus tard, ma voiture s'arrête enfin de faire la toupie magique, mais cette fois impossible de repartir. J'ai cassé le moyeu de ma roue arrière gauche, c'est foutu. C'est alors qu'un message s'affiche à l'écran, me proposant d'appuyer sur la barre espace pour repartir. Je m'exécute, et c'est avec un véhicule flambant neuf que je repars à l'assaut de la victoire. L'espoir fait vivre comme on dit, surtout que la voiture la plus proche est à plus de 30 secondes. Je le sais grâce à un indicateur qui me précise en temps réel le temps me séparant de mon prédécesseur et de mon poursuivant. Bien pratique ce truc. À ce propos, le type que j'avais percuté a bénéficié du même miracle mécanique que moi. Dommage, ça fait un peu arcade pour le coup.



Une vue particulièrement originale, et en plus tout bouge ▼



Grand B : la joie de la simulation

Bon, vous l'aurez compris, Viper Racing est une simulation, une vraie, une coriace, bien dure, et par là même rebutante pour tous ceux qui voudront l'utiliser avec le maximum de réalisme. Cependant, et nouvelle différence avec Grand Prix Legends, le mode Arcade permet à la plupart des joueurs de s'amuser avec le soft. Car activer ce mode ne signifie pas enlever tout caractère à la



▲ Un léger problème de direction, semble-t-il







▲ Partir dernier est un sérieux handicap.

Les déformations sont impressionnantes. Elles peuvent aller jusqu'à la destruction de la voiture ▼



voiture, mais tout simplement autoriser des dérapages et des freinages peu orthodoxes, sans occasionner des pertes de contrôle à tout-va. De ce fait, on a quand même l'impression de piloter comme un dieu, mais sans avoir à trop se fatiguer. Il est évident que ce mode n'a été intégré que pour satisfaire un large public, car le véritable intérêt du jeu se trouve indiscutablement dans la difficulté de piloter une voiture aussi puissante que lourde. En effet, docteur, quoi de plus jouissif pour l'amoureux du pilotage que de prendre un virage bien serré, situé sur une corniche sans barrières de sécurité, alors que la voiture dérape dans tous les sens, et que seul un subtil dosage du freinage et de l'accélération permettra de ne pas se retrouver dans la mer ? hum ? avec de l'eau jusqu'aux fouilles en cas de chute qui plus est ? re-hum ? Bon OK, c'est vrai, il y a plein de trucs super plus jouissifs dans la vraie vie, mais quand même. Par contre, une chose est claire, il faut un certain temps, voire un temps certain, pour arriver à bien contrôler la machine. Vous êtes prévenu, faudra pas venir vous plaindre que " le jeu est trop dur…gna gna gna… je gagne pas du premier coup… gna gna… et pis c'est pas juste pass'que l'aut' y m'est rentré dedans et tout ça… ".

Petit a : si la 3D m'était comptée

Si j'insiste tant sur l'intérêt de la simulation, c'est tout simplement parce que ceux qui ne sont pas sensibles à cet aspect risquent d'être déçus. Car il faut bien avouer, qu'excepté l'excellente modélisation des voitures, le reste de la réalisation n'est pas exceptionnel. Le graphisme des circuits est ainsi particulièrement peu détaillé. Quelques bâtiments par-ci, quelques arbres par-là, un pont ici, des rochers là, on ne peut pas dire que ce soit une déferlante de complexité visuelle. Attention, je ne dis pas que ce qui est affiché est moche, mais plutôt qu'il n'y a pas grand-chose à se mettre sous l'œil. Personnellement, cela ne me choque pas plus que ça, mais il faut bien relever cet aspect comme un défaut à notre époque de débauche artistique. Plusieurs vues externes sont disponibles en plus de la vue interne. Il est dommage que cette dernière ne propose pas un tableau de bord photo-réaliste, de même que des rétroviseurs latéraux. Le rétroviseur central n'est pas suffisant pour bien appréhender ce qui se passe autour de vous, et cela peut s'avérer fatal pour vos velléités de victoire. Un autre détail qui fait tache concerne l'incohérence entre l'état de la voiture et celle de cette même vue interne. Ainsi votre engin peut être aplati comme un crêpe, sans que cela n'altère le tableau de bord ou le pare-brise. Par contre, outre les vues externes classiques, une vue semi-interne vous permet de voir les deux roues avant, ainsi que leurs amortisseurs et leurs disques de freins respectifs. Le tout est animé, et vous voyez ainsi les roues et les disques tourner, tandis que les amortisseurs se compressent et se détendent au gré des forces en présence. Très originale et surtout très jouable, cette vue est l'une de mes préférée. De plus, la vitesse d'animation est plus rapide qu'en vue interne, ce qui m'amène à vous parler DU grand défaut du jeu : la sensation de vitesse. Eh oui, personne n'est parfait, et il s'agit bien là du Talon d'Achille de Viper Racing. C'est bien simple, lorsque l'on est à 290 km/h au compteur, on l'impression d'être à 120-130 à l'écran. Et encore, l'impression de vitesse a été grandement améliorée par rapport à la version

Frame-rate

Voici quelques framerates recueillis avec le benchmark intégré de Viper Racing. La machine utilisée est un PII-266 avec 64 Mo de RAM, Permedia II et Voodoo 2 (8 Mo) comme cartes Direct 3D.

VOODOO 2
800*600, détails et effets au maximum : 49 f/s
640*480, détails et effets au maximum : 53 f/s
512*384, détails et effets au maximum : 52,7 f/s
800*600, détails au minimum et effets désactivés : 50,7 f/s



PERMEDIA II
1024*768, détails et effets au maximum : 16,7 f/s
800*600, détails et effets au maximum : 23,9 f/s
640*480, détails et effets au maximum : 33,6 f/s
512*384, détails et effets au maximum : 34 f/s
800*600, détails au minimum et effets désactivés : 38,2 f/s

Test

Viper Racing

■ JOUABLE SUR PII-233 32 MO DIRECT 3D ■ EDITEUR SIERRA
■ DÉVELOPPEUR MGI ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TV	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	8



▲ Si vous voulez vomir, c'est le moment

▲ Une rencontre avec les obstacles, ça ne pardonne pas

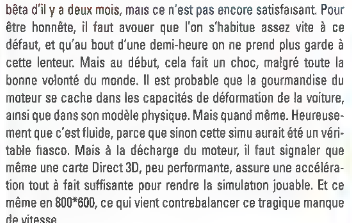
REMARQUE

Bon point, il est possible de sortir des bords de la piste et de couper à travers champs. Gaffe aux suspensions quand même

TIPS JEU

Un contrôleur analogique est indispensable pour bien piloter. Un volant feedback fera parfaitement l'affaire

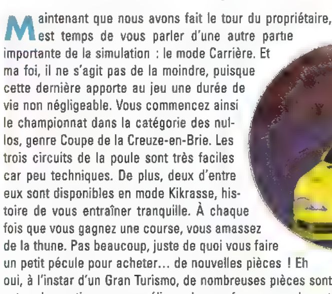
Un résultat probant, même avec une carte Direct 3D moyenne. ▼



bêta d'il y a deux mois, mais ce n'est pas encore satisfaisant. Pour être honnête, il faut avouer que l'on s'habitue assez vite à ce défaut, et qu'au bout d'une demi-heure on ne prend plus garde à cette lenteur. Mais au début, cela fait un choc, malgré toute la bonne volonté du monde. Il est probable que la gourmandise du moteur se cache dans les capacités de déformation de la voiture, ainsi que dans son modèle physique. Mais quand même. Heureusement que c'est fluide, parce que sinon cette simu aurait été un véritable fiasco. Mais à la décharge du moteur, il faut signaler que même une carte Direct 3D, peu performante, assure une accélération tout à fait suffisante pour rendre la simulation jouable. Et ce même en 800*600, ce qui vient contrebalancer ce tragique manque de vitesse.

Petit b : la cerise sur la gâteau

Maintenant que nous avons fait le tour du propriétaire, il est temps de vous parler d'une autre partie importante de la simulation : le mode Carrière. Et ma foi, il ne s'agit pas de la moindre, puisque cette dernière apporte au jeu une durée de vie non négligeable. Vous commencez ainsi le championnat dans la catégorie des nullos, genre Coupe de la Creuze-en-Brie. Les trois circuits de la poule sont très faciles car peu techniques. De plus, deux d'entre eux sont disponibles en mode Kikrasse, histoire de vous entraîner tranquille. À chaque fois que vous gagnez une course, vous amassez de la thune. Pas beaucoup, juste de quoi vous faire un petit pécule pour acheter… de nouvelles pièces ! Eh oui, à l'instar d'un Gran Turismo, de nombreuses pièces sont à votre disposition pour améliorer les performances de votre engin. Cela concerne aussi bien le moteur que le châssis, en passant par les suspensions, l'aérodynamisme ou les pneus. Cependant, certaines pièces sont réservées à une catégorie précise, et la plupart coûtent très cher. C'est pourquoi il vous faudra effectuer plusieurs saisons dans la même catégorie, afin de vous payer un matériel indispensable pour gagner et passer au niveau supérieur. Dans tous les cas, il faudra vous taper un





Les circuits sont beaux, mais trop dépouillés ▲

minimum de réglages pour bénéficier d'une voiture saine. Par exemple, rien ne servira d'avoir une voiture surpuissante si elle ne tient pas un minimum le pavé. Ces aspects du gameplay (pièces et réglages) sont très plaisants, car il est toujours gratifiant de voir ses efforts récompensés par des choses concrètes. Cependant, votre patience sera une fois de plus mise à contribution, car vos adversaires sont loin d'être des branques et les derniers sont toujours les plus mal payés.

Conclusion : encore quelques trucs à dire…

Oui, il reste encore deux trois choses qui me trottent dans la cervelle depuis tout à l'heure, mais que j'ai pas encore réussi à placer. Du coup, je les place, les choses. Premièrement, je regrette amèrement que la météo ne soit pas gérée, de même que la nuit ou un quelconque brouillard. Cela aurait été cool d'avoir des essuie-glaces actifs ou bien des phares pour les courses by night. Mais non, chez Viper Land, il fait toujours beau et tout le monde est bronzé. Enfin, c'est ce qu'on devine puisqu'il n'y a aucun spectateur le long des pistes. Autre truc, le coup de la régénération miraculeuse, moi ça me stresse, surtout dans une simulation. Ça casse un peu le trip. Mais il n'empêche que malgré ces défauts, qui au passage lui coûtent quand même le 90 %, Viper Racing est une excellente simulation qui mérite qu'on s'y attarde. C'est dommage, on n'est pas passé loin du successeur de GPL.

Fishbone

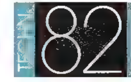


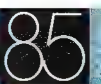
- \+ Une voiture très dure à piloter.
- \+ Le mode Carrière.
- − Mauvaise sensation de vitesse.
- − Des circuits peu détaillés.

EN DEUX MOTS

Un très bon simulateur à qui il ne manque que deux choses : une sensation de vitesse digne de ce nom et des circuits plus complexes.

TECHN.


82


85


88



Bigben
INTERACTIVE
FANATEC
Info web:
www.fanatec.com
GAME COMMANDER
DRIVER DE JEUX ET ACCESSOIRES
SIMPLIFIEZ VOS JEUX SUR PC
JOUEZ !
FANATEC
GAME COMMANDER
PC CD-ROM
NE PERDEZ PLUS DE TEMPS !
Configurez tous vos jeux, calibrez
et paramétrez tous vos accessoires
sous windows 95 ou 98 et jouez directement.
Ne passez plus votre temps à charger
vos jeux et accessoires
cliquez simplement
sur votre partie et jouez!!!

Bienvenue dans une course de barjes où celui qui sera le plus chaloupe l'emportera. Speed Busters réutilise, en effet, le moteur de Monaco Grand Prix avec brio et laissera indiscutablement des traces dans la mémoire collective vidéo-ludique. Comme on dit chez Enjeu.



Speed Busters



Arcade pour tous joueurs - PC CD-ROM



Qu'il soit urbain ou bien rural, le graphisme des différents circuits est toujours superbe et détaillé.

La maréchaussée n'a décidément pas le sens de l'humour. Et j'ai des preuves. Alors que mes amis et moi-même procédions à une gentille petite course sur la nationale 20, en direction de Coignères, et sans aucune autre arrière-pensée que de se divertir, nous avons subitement déclenché un radar vicieusement installé par la gendarmerie (au kilomètre 24, après le routier à droite). Une boîte à image comme on aime à les appeler, nous autres les cibistes. Eh bien, sous prétexte d'être passé à 300 km/h devant son minable appareil, monsieur le gendarme s'est littéralement jeté sous mes roues, pour accomplir son devoir et me stopper. S'ensuivit alors un freinage de mythologie au cours duquel je prouvais, une fois encore, mon habileté au pilotage extrême. Bon, ok, j'aurais quand même dû faire réviser mes freins, mais, au fond, je suis sûr qu'il n'a presque rien senti, le gars. Enfin, je pense, parce qu'il n'a rien dit après le choc. Du coup, bibi et ses potes se sont retrouvés en tôle avec confiscation du matériel et tout le toutim. Une cibie toute neuve, merde, c'est pas cool. En plus, je venais juste de poser mon bel autocollant Président sur l'aileron de ma Simca rabaissée, quel gâchis. Quand je pense que, dans certains pays, ils vous payent pour griller les radars. Ça me démonte. Le gouvernement ferait mieux de prendre exemple sur eux, plutôt que de pondre des lois débiles sur l'annulation des abattements fiscaux pour la presse. Ah, on me dit que, finalement, ces braves journalistes auront des compensations. Autant pour moi. Mais ça n'empêche, c'est pas juste. C'est décidé, dès que je sors de taule, je crois que je vais émigrer en Amérique. Il faut dire que c'est la patrie où est né monsieur Mac Donald. Ce n'est pas rien, quand on y pense. Vous voyez le truc ? Plus tu vas vite et plus on te paye. Le pied.

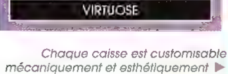
TIPS JEU:

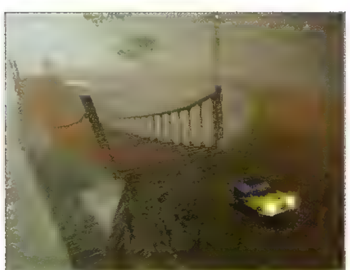
Utilisez la nitro avec parcimonie, pour privilégier la vitesse de passage devant les radars, quitte à ne pas finir premier.

Tous les passages secrets ne sont pas bons à prendre, si on est sûr de sa conduite. ▼






Chaque caisse est customisable mécaniquement et esthétiquement ▶



Dix ans plus tard...

Finalement, je suis resté en France, c'est has been les States. Enfin, c'est Gérard qui me l'a dit, mon colocataire à Fleury-Mérogis. Et puis je viens de sortir de taule, c'est pas pour m'emmerder à prendre un avion Air-France où je risque d'être pris en otage par une grève surprise. C'est pourquoi j'ai décidé de prendre une grande bouffée d'air pur et d'aller m'installer quelques temps chez tante Monique, à Sarcelles. C'est cool, son fils a un PC Joystick, le top du top moumoute à ce qu'il paraît. L'autre soir, j'ai lancé un jeu, après Foucault. Et là, le choc ! Ça s'appelait Speed Busters et c'était l'histoire de la vie que j'aurais aimé avoir. Je n'oublierai jamais ce nom, gravé en lettre de feu dans ma mémoire collective personnelle. D'ailleurs, faut absolument que je vous parle de cette expérience, asseyez-vous svp (eh oui, mesdames et messieurs, après 30 lignes d'informations vitales, le test débute enfin). Commençons par l'installation, qui prendra 334 mégas de votre dur dans sa version optimum. S'ensuit alors une vidéo plutôt drôle, très second degré (enfin, c'est à souhaiter), qui change des sempiternelles introductions du genre. Bon, en ce qui concerne l'histoire, il s'agit d'un policier qui a émigré aux États-Unis, après avoir été renversé par un chauffard quelque part en Europe. Après avoir touché 1 million de dollars de la part des assurances, il passe maintenant son temps à distribuer l'argent à ceux qui passent le plus vite possible devant son radar. Le brave homme.

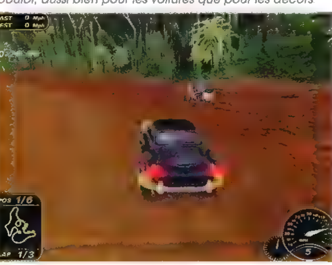
Et cinquante lignes plus tard...

Speed Busters propose deux types de jeu : arcade et championnat. Rien que du classique de ce point de vue, avec du Time Attack et du Ghost mode à foison. Cependant, seule la participation au mode Championnat permettra de débloquer la totalité des circuits pour le mode Arcade. Par ailleurs, dans ce dernier, il n'y a plus de radar à toper pour gagner de l'argent, mais seulement des check points à passer dans le temps imparti. Laissons donc cet aspect, pour plonger directement dans le championnat. Avant de se lancer dans la course, il faut acheter sa voiture parmi les 7 que comporte le jeu. On commence la partie avec une somme de 36 000 $, pécule juste suffisant pour s'offrir une caisse aux performances médiocres. En effet, il faut préciser que chaque bagnole possède des aptitudes différentes à l'accélération, au freinage (important, le freinage), à la tenue de route et enfin à la vitesse. Mais pas de panique ! Ce n'est pas parce que vous achetez une poubelle que vous devrez rouler avec tout au long





▲ Pas de doutes, le graphisme est magnifique. Du très bon boulot, aussi bien pour les voitures que pour les décors.



C'est le moment de passer en mode Turbo ▲





Ceci n'est qu'un petit exemple de toutes les embûches que vous trouverez sur votre chemin.

Chaque circuit possède plusieurs raccourcis évolués ainsi que moult pièges.





Le bus de touristes qui perd ses valises : à mort, tout simplement.



Achetez un nouveau moteur est vite indispensable

de la partie. Il existe, en effet, deux moyens d'augmenter vos performances : soit vous la vendez pour en acheter une plus efficace, soit vous dépensez votre argent pour améliorer ses caractéristiques plastiques ou mécaniques. Vous pouvez ainsi changer de moteur, poser des pneus, apposer de nouveaux échappements latéraux, élargir les ailes, rabaisser la caisse, changer de peinture, augmenter la capacité du réservoir de nitro, acheter un détecteur de radar, etc. Au total, c'est une douzaine de gadgets que vous pourrez acheter, si vous en avez les moyens, bien sûr. Car, si être flashé est un jeu d'enfant (il suffit de passer devant le radar), il est nettement plus dur d'obtenir le meilleur score. Les cinq autres concurrents sont, effectivement, des durs à cuire, car eux aussi veulent une part du gâteau. Pour parvenir à vos fins, il faudra systématiquement utiliser de la nitro pour booster votre vitesse. Comme votre réserve n'est pas infinie, il faut impérativement penser à faire des économies, sous peine de finir la course avec zéro thunes. Car, même si vous terminez premier de l'épreuve, vous ne gagnerez rien si vous n'avez pas fait un score respectable devant l'appareil maudit. En fait, votre classement sert à multiplier les dollars, ainsi qu'à débloquer les circuits suivants. Moralité, mieux vaut speeder pendant quelques secondes qu'assurer pendant cinq minutes.

Une beauté super belle, ouais

Et ce n'est rien de le dire. Speed Busters propose 7 circuits (dont un caché), qui ont le mérite d'être excellents à tous points de vue. La variété, tout d'abord, puisqu'aucun n'a l'outrecuidance de ressembler à son voisin. Vous irez ainsi en Californie, en Louisiane, au Mexique, au Nevada, au Colorado et enfin au Canada où chaque circuit possède réellement un style graphique propre (le cinéma et la plage pour la Californie, la neige pour le Colorado, le désert pour le Nevada, etc.), aucune impression de déjà vu. Le graphisme des lieux est, à chaque fois, superbe et détaillé, que l'on soit dans des décors urbains ou ruraux. D'ailleurs, il vous suffit de regarder les photos pour vous convaincre de la beauté des textures. Mais là où Speed se révèle réellement original, c'est dans la conception même de ces circuits. Car, outre le pilotage proprement dit, deux autres facteurs sont à prendre en compte pour gagner : les passages secrets et les embûches. En effet, chaque circuit possède plusieurs raccourcis évolués ainsi que moult pièges. Pour ces derniers, il ne faudra pas vous étonner si vous êtes amené à éviter le poing d'un king kong s'écrasant sur la route, un bus semant ses valises sur la piste, des dents de requin arrachant un pont de bois, une soucoupe volante s'écrasant sur un barrage, ou encore des geysers sortant de plaques d'égouts. Ce ne sont que quelques exemples, car les circuits sont truffés de ces types d'amuse-gueule qui, ajoutés à une bonne réalisation, apportent beaucoup au gameplay. Les passages secrets sont de la même veine, car ils ne se résument pas à emprunter un bête chemin détourné comme bien souvent. Ici, vous devrez faire preuve d'audace, car si le stratagème est utile pour gagner du temps, il demande de l'habilité pour être mis en pratique. Je prends pour exemple la Louisiane où vous devrez sauter sur un train en marche sans tomber sur la voie, ou encore le Mexique dans lequel il faut prendre un radeau et ne pas hésiter à traverser une cascade en aveugle. Là encore, le tout respire l'originalité.

Une réalisation de gourmet

Et ce n'est rien de le dire. Speed Busters propose une animation et divers effets spéciaux qui ont le mérite d'être excellents à tous point de vue. Tiens, ça me rappelle quelque chose cette phrase. Le framerate est ainsi irréprochable, même sur une carte Direct3D moyenne du genre Permedia 2. C'est certes moins beau et moins rapide que sur une Voodoo 2, mais le résultat est bluffant en regard des modestes performances de la carte. En Glide, c'est évidemment beaucoup plus aguichant. Car, outre une

Passer dans ce cercle lumineux déclenche un piège à la Indiana Jones. Vous voilà prévenu.

MODESTES ET SURPUISSANTS

picnick NUMERO NUM-XX F

www.jastick.fr

picnick

Command & Conquer V

TA REUM

EUH, NON, RED ALERT 4
BON, BEN CA VA

TON IENCH

NAN, ON DETESTE
LES IENCH

TA REUS

HASKID LERGOT LORGUFI !
SANS BLAGUE

T 2788 - 100 - 38,00 F

NUMERO 100 · JANVIER 1998 · 38F · BELGIQUE 250FB · SUISSE 11FS · NUM NUM 1Num · PINGOUINLAND 3 HARENGS

95/98 · direct 3D

JOUABLE SUR **P200 32 MO DIRECT 3D** · ÉDITEUR **UBI SOFT/CANADA**
DÉVELOPPEUR **UBI SOFT** · TEXTE **VO** ET VOIX **VF**

MULTIJOUEURS	
RÉSEAU LOCAL	6
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	6





Votre classement vous servira à gagner des dollars et à débloquer l'accès à de nouveaux circuits.

animation fluide et rapide (sans clipping), les effets de reflets sur la carrosserie ou d'éclairages (lampadaires, phares, flammes sortant des pots d'échappement) refont leur apparition. Autre bon point, la déformation des voitures est très bien réalisée. En plus de prendre des bosses, de casser des phares et de briser les vitres, vous pourrez également perdre des morceaux entiers de votre bagnole comme les pare-chocs et autres capots. Au total, ce sont 12 points d'impacts et 3 niveaux de dommages qui sont gérés par le soft. Autre gadget visuel, chaque circuit peut être représenté sous la pluie, en plein jour ou au crépuscule. Seul le hasard décidera. Et les conséquences sont là : la pluie diminuant bien évidemment l'adhérence de vos pneus, par exemple. La voiture se contrôle de manière très agréable, même si vous jouez au clavier. Le dérapage est intuitif et la présence du frein à main permet de passer haut la main certains virages suicidaires. Attention à ne pas trop en abuser, car sinon le tête à queue n'est pas loin. Seul le passage des vitesses manuel est peu agréable, car il existe un temps de décalage entre le moment où vous appuyez sur la touche et le moment où le rapport s'enclenche. Je pense que les concepteurs ont voulu simuler le temps d'embrayage, mais le résultat n'est pas concluant. Toutefois, malgré ce détail de pinailleurs, en un mot comme en cent, Speed Busters est une réussite technique sur tous les points.

Riche en bonnes choses

Le jeu multijoueur n'est pas en reste, puisqu'il propose à 6 participants de s'affronter simultanément en réseau local ou sur Internet. En plus du simple affrontement, il existe une possibilité de former des équipes de 3, afin de se partager le travail. Ainsi, pendant qu'un équipier s'occupe de passer la ligne d'arrivée en première position, le deuxième explose les radars, tandis que le dernier fait du stock-car avec les autres voitures. On reparlera de tout ça dans la rubrique réseau, promis juré craché. Speed Busters bénéficie également d'un Game Service sur le Net, qui permettra de télécharger plein de bonnes choses pour nous les joueurs. Un éditeur de skin (non disponible au moment où j'écris ces lignes)



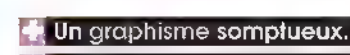


▲ Un raccourci se cache dans cette image

▲ Les effets lumineux sont impeccables, comme ces gerbes de lave.

vous permettra ainsi de designer votre propre future, mais ce n'est pas tout. Il est fortement possible, mais rien n'est encore certain, que de nouveaux circuits soient disponibles dans les mois à venir. Un peu à la sauce de POD, quoi. Enfin, un Hall of Fame immortalisera vos plus beaux scores, le tout animé par des concours avec plein de bidules à gagner. Voilà. Pour conclure, Speed est un jeu d'arcade bourré de qualités techniques et visuelles, mais à qui il ne manque qu'une seule chose : un nombre conséquent de circuits. On arrive facilement à découvrir les six de base, et le septième ne fera certainement pas long feu face aux hordes de hardcore gamers qui vont le chercher. C'est pourquoi on fonde beaucoup d'espoir sur le Game Service, même si un circuit demande environ 4 mois de développement. Vous savez ce qu'il vous reste à faire messieurs les Canadiens.

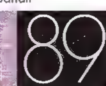
Fishbone



+ Un graphisme somptueux.
+ De nombreux pièges et passages secrets.
− Seulement 7 circuits, c'est un peu juste.

EN DEUX MOTS

Un excellent jeu d'arcade, beau et rapide. Dommage que Speed Busters ne propose que 7 circuits, car tout le reste est parfait







Blood premier du nom s'était distingué par un jeu en réseau très nerveux, des niveaux solo à «ambiances» et par la violence et la grossièreté qui suintait du produit. Blood II ne fait pas exception à ces règles. De plus, il bénéficie d'un excellent moteur, scénario et design des niveaux pour un grand plaisir en solo.

Tous les combats se finissent de manière ultraviolente et cruelle.



Blood II The Chosen

Half-Life-like pour tous les fans d'ambiance gothique - PC CD-Rom

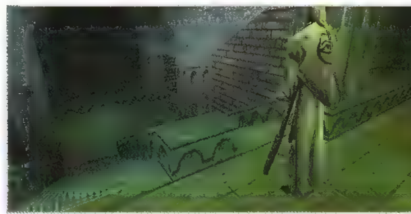
Caleb, avec sa panoplie de parfait Gothique. Rien ne manque, sauf un T-shirt Dracula.

Vous raconter en détail le background de ce jeu aussi tordu que chiant reviendrait à vous obliger à lire le catalogue des nouvelles cotations Automne-Hiver de l'AFNOR, lors d'un dimanche pluvieux. Aussi je vais résumer tout ça aussi sec : le héros que vous allez incarner faisait partie d'une secte adorant un dieu païen nommé... j'ai honte pour lui, Tchernobog. Tout se passait bien pour lui, jusqu'au jour où il décida de se retourner contre son maître et... non c'est trop nul, passons directement au test, voulez-vous ?

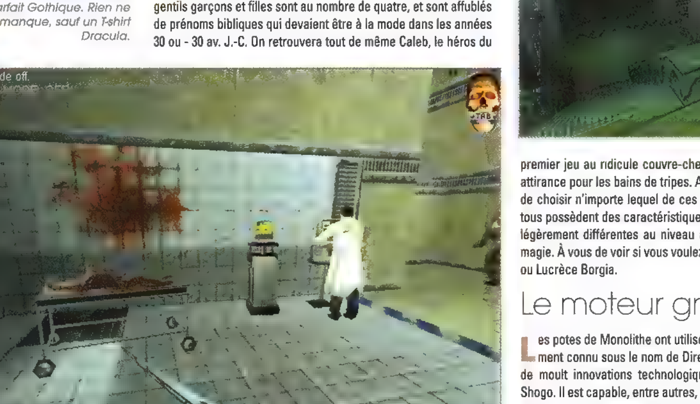
Personnages jouables

Grande innovation dans le Kouake-like, on va pouvoir, dans The Chosen, incarner des personnages bien différents. Ces gentils garçons et filles sont au nombre de quatre, et sont affublés de prénoms bibliques qui devaient être à la mode dans les années 30 ou - 30 av. J.-C. On retrouvera tout de même Caleb, le héros du premier jeu au ridicule couvre-chef, qui a toujours une très forte attirance pour les bains de tripes. Au début du jeu, il sera possible de choisir n'importe lequel de ces protagonistes, en sachant que tous possèdent des caractéristiques et des habilités censées être légèrement différentes au niveau armement rapidité et force ou magie. À vous de voir si vous voulez vous la jouer Charles Manson ou Lucrèce Borgia.





joystick 99 À voir sur le CD-Rom



Le moteur graphique

Les potes de Monolithe ont utilisé le LithTech Engine (anciennement connu sous le nom de DirectEngine). Ce dernier est nanti de moult innovations technologiques et a aussi été utilisé sur Shogo. Il est capable, entre autres, de gêner des keyframes, ce qui permet d'avoir des mouvements de personnages plus crédibles et fluides, et d'offrir trois sources de lumière, de jolis effets comme des transparents chatoyants de couleurs, des textures mouvantes et autres délices... Une autre de ses caractéristiques est qu'il permet aux développeurs de définir, pour chaque objet, une multitude de niveaux de détails sans trop se fouler. Tant mieux pour eux.



▲ Premiers pas dans la Mafia
Les acolytes en civil crèvent pourtant assez facilement

Bestiaires





Son seul point faible, me semble-il, et à l'instar de Shogo, c'est qu'il ne brille pas par sa grande rapidité. Ici on est loin du jeu de Valve et de sa fluidité en mode software sur un P166. Sur mon P200 avec une Voodoo1 et à un niveau moyen de détails, il rame souvent et cafouille à chaque scène un peu encombrée.

Autre grande réussite du jeu : ses effets graphiques, qui, même s'ils ne sont pas des foudres de rapidité, donnent un bel aperçu de la puissance du moteur graphique : en 640*480, on nage en plein bonheur même si on se demande un peu quelle est la configuration minimum pour faire tourner le tout en 800*600, avec les niveaux de détails poussés à fond.

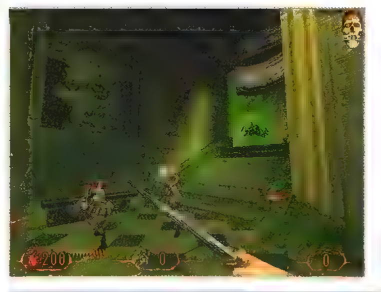
Les textures conçues par les graphistes sont de toute beauté. D'un niveau à l'autre l'ambiance change radicalement et ce, principalement grâce auxdites textures. Des couloirs de métro a une chapelle hantée, tout du long du jeu, Blood II donne l'impression de se balader de dimensions en dimensions. Autant pour l'homogénéité.

Niveaux

En règle générale, les niveaux sont très vastes et bien meublés. On regrette toutefois des problèmes d'échelle (un ordinateur posé sur un bureau arrivant à la hauteur de la ceinture) qui, cela étant dit, conviendront tout à fait à l'occupation des lieux par des nains.

Blood prône la destruction : aucune surprise donc si tout peut être explosé ou presque. C'est bien simple, rares sont les objets que je n'ai pas occis pendant ma dizaine d'heures de jeu : j'ai combattu une multitude de tabourets au corps à corps, j'ai massacré une quantité importante de caisses en bois, de murs, de portes, de matelas et même de colonnes de chapelle dont l'appareillage de briques n'était pas à mon goût. Est-ce que tout cela sert à quelque chose ? En vérité, rarement. Tout au plus, on pourra découvrir quelques munitions ou passages secrets, mais dans l'ensemble on peut dire que cela demeure assez gratuit à l'instar de tout ce que l'on fait dans le jeu.

The Chosen nous fait aussi découvrir une conception de niveau assez éléphantesque : sur une vingtaine de niveaux explorés, je n'ai jamais eu l'impression de revoir le même décor deux fois de suite. Blood II innove aussi grandement dans ce domaine, en proposant quelques morceaux de bravoure tel ce niveau qui consiste juste en une cabine d'ascenseur où passe une musique de merde, et montant pendant des plombes au-dessus des gratte-ciel





▲ *Les ambiances (le plus souvent glauques) sont la plus grande réussite de Blood II*

pour rejoindre un aéroport situé au-delà des nuages. L'expérience est assez bizarre au début, puis on est obligé de reconnaître que ça en jette, niveau humour. À l'instar du premier titre qui avait offert le premier niveau situé dans un transport en commun (un train), The Chosen récidive ; mais cette fois-ci avec des métros où l'on saute de rame en rame, ou encore en vaisseau de transport du futur dont on devra s'éjecter en parachute avant un crash. On frôle le scénario de « James Bond », mais il est parfois bon de s'éloigner de l'ambiance gothique qui, à la longue bourre, souvent les plus irritables et les moins chevelus d'entre nous.

On s'élance donc dans tous les méandres de cette cité sombre que l'on visitera (vraiment) de fond en comble. Tout



▲ *Les machines à laver contiennent parfois des objets surprenants (ici Ronaldo, le jeune footballeur brésilien).*



Cette aire de jeu pour les enfants (ici sans enfants) a connu des jours plus joyeux

Violence et injures

Bon, on ne va pas jouer les saintes nitouches, mais il faut bien préciser que Blood n'est pas à proprement parler un jeu propre sur lui. Le personnage se sert souvent d'un vocabulaire un peu cru et imagé, pour décrire ses sentiments au fur et à mesure que l'action se déroule, et il véhicule pour ainsi dire une sphère de violence autour de lui. Blood II, tout comme le premier dont les parties en réseau étaient ponctuées de commentaires du style « Bob Sodomised Kendy » aussi déplacés qu'inutiles, joue avec la violence et le bon goût en permanence. Preuve en est la présence de civils parsemant les niveaux du jeu. Ceux-ci, contrairement à Half-Life, ne sont même pas là pour se fendre de quelques renseignements ou pour aider le joueur. Leur but est clairement de crever d'une balle dans la tête. Pour ce faire, ils se démèneront comme de beaux diables pour nous pourrir la vie en encombrant le chemin, en nous injuriant ou juste en s'habillant d'une façon provocante (maillot de football). En clair et sans décodeur, on nous suggère même, dans un briefing, qu'ils ne sont ni plus ni moins que des poivrots bons à servir de cible. Bien sûr, on est loin des débordements infanticides de Carmageddon II, mais il faut tout de même reconnaître que ce jeu ne sera pas à mettre entre les doigts boudinés d'un enfant à tendance névropathe, sous peine d'agraver son cas.

au cour du jeu, pas de triche, on avance et on passe des niveaux sans rester bloqué connement sur des pièges de type élévateur ou autre énigme à durée de vie prolongée. Certaines missions seront passées en dix minutes, d'autres en deux heures, rien ne vous force à speeder. Tout au long du jeu, on s'aperçoit que les développeurs tentent de tirer au-dessus de nos têtes un voile d'oppression, voire même de nous faire flipper. Même en sachant cela, on sursaute parfois mais le plus souvent, on reste pantois devant l'atmosphère qui manque juste peut-être un peu d'originalité pour vraiment nous surprendre.

Références

Bien des jeux ne peuvent s'empêcher d'offrir quelques clins d'œil à des œuvres cinématographiques ou à des événements réels. Pour mémoire, on se souviendra de « Duke Nukem », qui nous avait gratifié d'un O.J. Simpson en Ford Bronco, se faisant pourchasser par la police sur le téléviseur d'un bar d'Aliens.

Blood II n'échappe pas à la règle ; et au fur et à mesure de mes pérégrinations, j'ai trouvé quelques références amusantes. Dans un hôtel glauque, on trouve une hache de pompier enfoncée dans une porte ; un peu plus loin, on distingue un bref instant, tout au bout d'un couloir, deux petites filles habillées en vert (« Shining »). Dans des sous-sols inquiétants, on ne retrouve pas autre chose que le gant de Freddy Krueger à côté d'une chaufferie. Pareillement, dans une usine, on peut voir un petit bureau dans un coin discret avec un poster d'une soucoupe, légendé « I want to believe ». Moins rigolo mais beaucoup plus historique, on trouve en rentrant dans une petite chambre surélevée, un étudiant (on le reconnaît à son maillot de foot) armé d'un fusil à lunette. Parfois, il m'a même semblé entendre mon personnage s'exclamer « Come get some ! ». Pour continuer dans le petit monde des jeux vidéo, l'un des textes des cut scenes ne fait pas référence à autre chose qu'un « colloque sur Sin et Half-Life de Valve Software ». Blood n'hésite donc pas une seconde à citer ses deux concurrents les plus proches.

Équipements

Quake-like oblige, on va pouvoir ramasser du matos en chemin : des bombes bien sûr de tous types (de proximité, à retardement, radiocommandées), mais aussi une simple lampe de poche qui nous sauvera bien des fois des menaces tapies dans l'ombre ou plus simplement des clefs ou des passes magnétiques. Dans le même style, on pourra aussi ramasser quelques power up sous forme d'objets magiques augmentant nos habilités.

Streums

En règle générale, on peut dire que les monstres de Chosen sont uniques en leur genre. Bien sûr, on devra aussi se fritter avec des maffieux de type acolytes de sectes standard, mais on rencontrera quelques horreurs dont H.P. Lovecraft n'aurait pas renié la paternité. Y faut dire que, chez Monolithe, on n'y va pas de main-morte quant à la taille : à moment donné, j'ai rencontré une espèce de homard haut d'une vingtaine de mètres avec agressivité et coups de pinces en rapport. D'autres petites bestioles, plus anonymes telles que des sangsues ou des araignées se révélent être

À l'instar d'Interstate '76, le moteur de jeu a été utilisé pour créer des cut-scenes



Le Marine local . pas très intelligent, pas très résistant mais souvent lourdement armé



Un clone du British Museum ne renfermant que des choses mortes

15 NOUVEAUX ULTIMA

AIX EN PROVENCE - AUXERRE - BRUAY LA BRUISSIERE - DIEPPE - FLERS - LAVAL 2 - LES SABLES D'OLONNE NANTES - ORLEANS - RENNES - ROUEN SUD - SENS - SAINT BRIEUC - VENCE - SOISSONS



En cadeau :

Bon d'achat de 50 F

Rien ne remplace l'expérience des pionniers : chez Ultima nous avons dévoré les 100 numéros de Joystick ...
Et nous fêtons aussi notre anniversaire en vous offrant un bon d'achat de 50 F sur tous nos jeux PC d'occasion ! *

ULTIMA



ON A TOUT A GAGNER

• PARIS/RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS / REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS / SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
C.Cial «les 3 fontaines» au dessus de la gare RER
7, grand place - 95000

ISSY LES MOULINEAUX 01 47 36 17 03
C.Cial « Des 3 Moulins » - 92130

OSNY-PONTOISE 01 30 38 48 18
C.Cial de l'Oseraie
Galerie marchande Auchan - 95522

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

• PROVINCE

ABBEVILLE 03 22 19 04 04
9, rue Jean-Jaurès - 80100

AIX EN PROVENCE NOUVEAU
18, rue Paul Bert - 13100
Tél : 04 42 96 19 19

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 50 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE NOUVEAU
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000
Tél : 03 86 51 57 59

BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

BASTIA 04 95 31 68 70
2, rue de la Miséricorde - 20200

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

BETHUNES NOUVEAU
C.Cial CORA Bruay - 62700
Tél : 03 21 53 38 48

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
6, rue Henri IV - 81100

CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Petite perpée - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Boucheries - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE NOUVEAU
C. Cial Belvédère Auchan- 76200
Tél. : 02 35 84 74 14

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500

FLERS NOUVEAU
65, rue de Domfront - 61100
Tél. : 02 33 64 39 44

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas de Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 NOUVEAU
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000
Tél : 02 43 68 30 76

LE MANS 02 43 23 35 92
7, rue Victor Bonhommet - 72000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles Saint-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Milhau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NANTES NOUVEAU
12, rue Jean-Jaques Rousseau - 44000
Tél. : 02 40 48 57 05

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

ORLEANS NOUVEAU
1, rue Isaac Jogues (près des Halles Chatelet) - 45000
Tél. : 02 38 53 38 36

PAU 05 59 27 18 88
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

PROVINS 01 60 67 68 21
14-16, rue Victor Arnoul - 77160

RENNES-CESSON NOUVEAU
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510
Tél. : 02 23 45 07 07

RODEZ 05 65 68 41 79
8, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROUEN SUD - TOURVILLE NOUVEAU
11, C.Cial Carrefour galerie marchande - 76410
Tél. : 02 35 81 16 16

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE NOUVEAU
34, rue des Halles - 85100
Tél. : 02 51 21 61 68

SAINT-BRIEUC-LANGUEUX NOUVEAU
C.Cial Carrefour Langueux - 22360
Tél. : 02 96 52 07 07

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SENS NOUVEAU
47, Grande rue - 89100
Tél : 03 86 64 99 17

SOISSONS NOUVEAU
4, rue St Christophe - 02200
Tél. : 03 23 93 11 38

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200

VENCE NOUVEAU
164, avenue Emile Hugues - 06140
Tél. : 04 93 24 00 34

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, avenue George Frier - 38500

Bientôt : DIJON - NIORT

Peter's Plane

* Dans les magasins participant à l'opération

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS





JOUABLE SUR **P233 64 MO RAM 3DFX2**
DÉVELOPPEUR **MONOLITHE ÉTATS-UNIS**
EDITEUR **G.T. INTERACTIVE**
TEXTE ET VOIX **VO**

MULTIJOUEURS	
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	32

Les Armes

À l'instar de Half-Life, quelques objets ont une double utilisation. Par défaut, celle-ci se trouve sur le troisième bouton de la souris. Blood offre de très nombreuses armes, et pour répondre à vos questions : oui, il en manque, et oui je les ai toutes vues.

LE COUTEAU
L'arme de corps à corps par excellence. Non, c'est un mensonge : l'arme de corps à corps par excellence lorsqu'on n'a rien d'autre. La deuxième utilisation permet de donner des coups de taille de grande puissance.

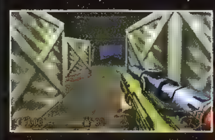
LE BERETTA 92F
Très bonne petite arme utilisant des munitions qu'on trouve un peu partout (dans les mondes de Blood) ; pour peu qu'on en trouve une autre, on pourra en tenir deux à la main. La deuxième utilisation permet d'incliner sa main de façon à tirer latéralement, façon John Woo.



LE FUSIL À VORTEX
Ai-je besoin d'en dire plus ? Rien de mieux pour propulser les autres joueurs dans d'autres dimensions.

LE LANCE-FUSÉES
Reliquat du premier jeu, dont le principe d'utilisation est simple : on vise, on tire une fusée qui vient se planter dans l'ennemi, et, dans le pire des cas, le brûler au quatrième degré.

LE 50 BMG FUSIL DE SNIPER
À l'instar de l'arbalète de Half-Life, cette arme propose une deuxième utilisation déclenchant une lunette de visée pour un tir très très précis.



LA POUPÉE VAUDOU
L'arme nationale haïtienne : on la brandit dans une direction approximative, là où se situent des ennemis, et on la transperce d'une aiguille. L'ennemi meurt au bout de quelques coups.

LA FUSIL DE CHASSE
Pour arroser une zone large contenant de nombreux ennemis lourdingues rien ne vaut un bon vieux fusil à canon scié de chez Manufrance. Comme le beretta, on peut en placer un dans chaque main.



aussi les vraies plaies du jeu : leur méthode d'attaque est simple et consiste à vous sauter à la tronche tout en vous pompant vos points de vie ou encore en tentant de vous trépaner. Seule solution : sauter connement et secouer la tête comme un fou pour tenter - je dis bien, tenter - de les décrocher. Autres dimensions oblige, on verra régulièrement des sorciers apparaître dans un vortex au gré de leur emploi du temps, qui semble, en ces temps troublés, plutôt relax. D'autres animaux, habiles croisements entre singe, arachnide et palmier, passent leur temps à nous sauter dessus à « pieds » joints et prennent ainsi leur... pied. Nous aussi, mais en pleine poire. En résumé, on se fait de bon coups de flippe, grâce à la présence de tout ce zoo ambulant, mais on aurait tout de même souhaité une plus grande variété, et également une meilleure intelligence artificielle pour les pôvres humains que nous sommes. Cette dernière fait pâle figure, en comparaison des scripts des Marines de Half-Life.

L'ennemi se tue avec délice dans Blood : on peut le découper morceaux par morceaux, s'il nous reste du temps. Parfois, au détour d'un démembrement, on pourra ramasser son cœur (je ne dis pas « bouffer » pour éviter d'effrayer les ménagères et d'attirer les foudres de l'office religieux local) et l'utiliser pour se soigner. C'est la loi de la jungle. Tous les combats se finiront invariablement dans un bain de sang.

Jeu en réseau

Pour des raisons techniques, le jeu en réseau n'a pas pu être testé, mais on en reparlera très bientôt. Promis.

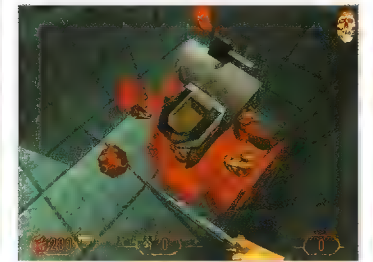
Quake-like ?

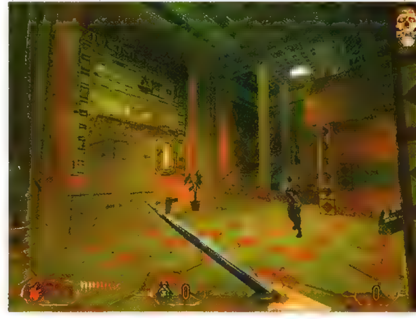
On peut se demander où placer Blood II the Chosen sur le podium, au côté de Sin et bien entendu de Half-Life. Disons qu'on le verrait très bien placé entre les deux. Half-Life est un chef-d'œuvre pour beaucoup de raisons, mais je pense que Blood II le rattrape par le design de ses niveaux ainsi que par son ambiance plus originale. Bien entendu, à part ce point technique, il est difficile de comparer l'IA des créatures de Blood avec celle d'Half-Life. Le match serait perdu d'avance. Mais pour résumer, Blood II offre d'excellents moments en solo et ravira les inconditionnels du premier épisode.

Regrets éternels

Bon, il reste des trucs gênants, dans Blood II. Alors, déballons notre petit sac : tout d'abord, le moteur est lent. Pas lentissime, mais lent au point d'en devenir crispant. On peut dire qu'il est l'un des premiers jeux à ne pas pouvoir passer avec fluidité sur un P200 non MMX. On notera ensuite le manque d'innovations scénaristiques, quant au background. Pour les joueurs qui n'ont pas du rouge à lèvre noir tartiné sur la gueule et qui n'écoutent pas « Boys don't cry » en boucle, le thème gothique peut lasser.

Bob Arctor



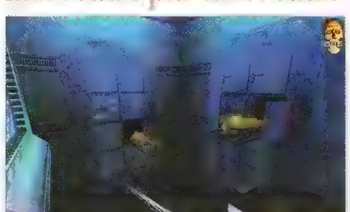


Des textures à mourir de bonheur.

Bugs

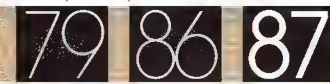
Lors du test, quelques bugs ont pu être observés. Tout d'abord, un gros de chez gros, connu comme le loup blanc depuis Daggerfall, qui nous fait malencontreusement tomber dans le vide interstellaire qui entoure un niveau. Fort heureusement, ce n'était pas fréquent. Mais l'intelligence artificielle, déjà peu comparable avec celle d'Half-Life, laissait parfois à désirer : monstres bloqués les uns derrière les autres, pathfinder peu efficace, etc. Fort heureusement, le jeu américain s'est vu gratifié d'un patch qui améliore grandement l'efficacité du jeu et supprime toutes ces erreurs, plus d'autres que je n'avais pas remarquées auparavant.

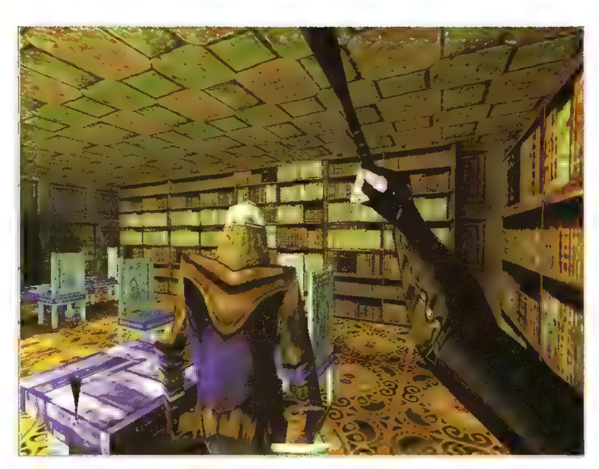
L'ennemi se tue avec délice dans Blood : on peut le découper morceaux par morceaux



- Les niveaux, très bien pensés et très dynamiques.
- L'ambiance, inimitable et très prenante.
- Le moteur graphique, très prometteur.
- Les mouvements et animations des personnages.
- Une certaine lenteur sur des configurations moyennes.
- L'intelligence artificielle, pas top.

Un très bon jeu solo, avec une solide ambiance, et des niveaux au design soigné font de blood II un fort bon Quake-like qui vient se placer entre Sin et Half-Life.

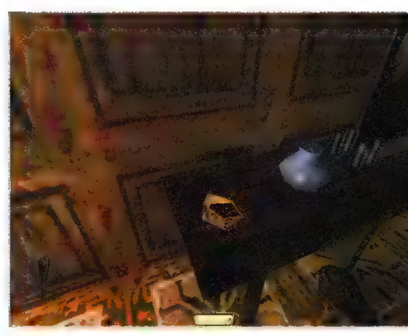




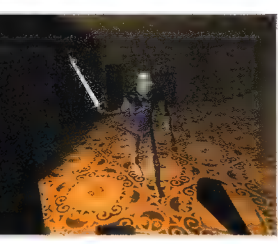
Eeeeh, top ! Je porte une cagoule, je me déplace sans un bruit, je grimpe aux murs pour dépouiller les riches et je pourrais piquer sa culotte à Lara Croft sans même qu'elle sans aperçoive. Je suis... Je suis...

Dark Project
La Guilde des Voleurs

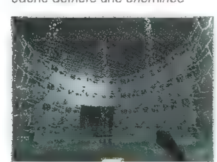
Simulateur de voleur pour tous joueurs - PC CD-Rom



Dérober les richesses des autres ce n'est que réparer quelques injustices. En plus ça paye les faux frais



Le rectangle noir, en bas au milieu, est mon indicateur d'invisibilité. Le garde me cherche mais il ne me voit pas. En plus, j'ai penché la tête de côté. En fait, je suis complètement caché derrière une cheminée



Mon nom est Garrett. Je suis un voleur. Oh, pas un détrousseur de bourses à la petite semaine mais un monte-en-l'air expérimenté et endurci par plusieurs années de pratique. La nuit, quand les bons bourgeois dorment du sommeil du juste, je revêts ma cape de velours noir et je pars bosser. Dans la vieille cité, nombreuses sont les occasions de s'enrichir. Mes cibles favorites sont les aristocrates fortunés et les marchands corrompus qui, après tout, ne méritent pas plus leurs trésors qu'un honnête voleur comme moi. C'est une tâche très simple dont je dois m'acquitter ce soir. M'introduire dans un manoir gardé, voler une babiole inestimable à un noble bedonnant et repartir tranquillement. Lord Baford est absent et, selon la rumeur, le capitaine de ses gardes l'escorte. Le portail principal du manoir est toujours gardé et la grande rue est beaucoup trop exposée. Mais Cutty m'a dit qu'il y avait une autre entrée sur le côté, plus discrète, un seul garde et probablement aucun témoin pour compliquer les choses. Cutty veut un sceptre, des bijoux, de l'or... comme d'habitude. Baford doit garder son trésor dans les étages supérieurs, près de son cœur et loin de ses serviteurs. Cutty m'a remis une carte approximative des lieux. C'est le moment idéal pour un petit larcin. Il est temps de s'y mettre.



Arsène Lupin à la sauce médiévale

Cutty avait vu juste. Profitant des ténèbres, je me suis rendu à l'entrée Ouest. Effectivement, il n'y avait qu'un seul garde de faction. Le soudard avait bien bu. Couvert par les éclats de ses chansons paillardes, je me suis approché dans son dos. Il aurait été facile de lui briser le crâne. Mais j'ai préféré le délester de la clef, en faisant appel à mes talents de pickpocket. Son absence aurait pu donner l'alerte. La clef livrait accès à un puits. Mon métier m'oblige parfois à mouiller mes beaux habits. Heureusement que le tunnel n'était pas plus long. Quelques secondes de plus et je suffoquais sous l'eau. Je suis dans la place. Je reprends mon souffle, tout en examinant les environs. Selon le plan, je me trouve dans les réserves, près des cuisines. J'entends les gardes discuter à côté. Ils sont tout proches et je dois faire attention où je pose mes poulaines. Diantre, ce plancher métallique résonne. Ils m'ont entendu et commencent à se poser des questions. Je me plaque contre le mur, dans un coin d'ombre. Plus un mouvement. Avec mes effets sombres, je suis invisible. Ils passent





devant moi sans rien voir. Pauvres idiots. Déjà, ils s'éloignent, croyant à un simple rat. L'obscurité est mon alliée. Grâce à mon arc, je projette des flèches d'eau sur les torches pour les éteindre et couvrir ma progression. Dans le couloir, un garde effectue une ronde. Je le laisse venir. Quelques enjambées furtives sur le tapis qui absorbe mes pas et je lui assène un bon coup de matraque sur la nuque. Il s'écroule sans un cri. Je l'attrape par les aisselles et le traîne à l'écart. Hé hé, je pénètre dans les quartiers des familiers de Lord Baford et rafle tous les objets de valeur. Une coupe en or, une bague, une bourse pleine de sequins. Je continue mon exploration. D'autres gardes, d'autres coups de matraque. Pfff, leurs corps sont de plus en plus lourds à tirer. Remarquez, maintenant, j'ai un bon petit tas de vigiles groggies. Le premier étage est complètement nettoyé. Le plus dur aura été de se procurer la clef des appartements supérieurs. Je sens que j'approche du but. Allez, encore un crétin à assommer. Foutredieu ! Il m'a entendu arriver. Il se retourne. Il se met à crier comme un putois. J'essaye de le faire taire. Il sort son épée. Le gaillard ne s'en laisse pas compter. Il se rue vers un gong. SCHBOIIINNGGGGG ! Le fol ! L'alerte est donnée. Je panique et dévale les escaliers. Nez à nez avec d'autres gardes. Leurs petits yeux porcins se plissent. Leurs épées se lèvent. J'ai échoué. Je suis mort.

Le retour des gars d'Underworld

" Dark Project, la Guilde des Voleurs " a été développé par Looking Glass. Les vieux briscards des jeux vidéo ne manqueront pas de se rappeler que cette boîte a marqué son temps avec la fameuse série des Ultima Underworld et, dans une moindre mesure, System Shock. Underworld était le premier jeu de rôle à proposer une tech-

▲ Avec toutes les précautions requises; on peut faire les poches des gens. Ici; je viens de piquer la clef à un garde; sans qu'il s'en aperçoive. Bon, Ok, il était un peu bourré mais quand même. En plus, ça fait grimper le score final



Contre les morts-vivants, seule l'eau bénite est efficace ▶

La panoplie du chouraveur de choc



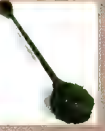
Ces flèches éclatent dans une explosion engendrant de gros dégâts. Elles seront utiles, pour faire diversion ou pour rallumer les torches éteintes.



Les flèches à gaz sont très puissantes. Elles créent un petit nuage de gaz soporifique qui endort tous les humains et toutes les créatures à proximité du point d'impact.



C'est votre seule arme contre les zombis. Vous pouvez transformer vos flèches d'eau normale en flèches bénites, grâce à une potion d'eau bénite ou en les trempant dans un bénitier. Cette transformation ne dure que 30 secondes.



Lorsqu'une flèche de mousse touche une surface quelconque, elle la recouvre d'un tapis de mousse. En marchant sur cette mousse, vous ne faites aucun bruit. Utile sur le carrelage.



Ces flèches émettent un bruit étrange qui vous servira à faire diversion, pour attirer les gardes à l'endroit de votre choix. Mais cela risque aussi de les rendre un peu suspicieux.

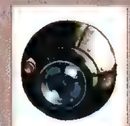
Elles ne peuvent être tirées que sur du bois ou des éléments naturels. Une corde descend du point d'impact que vous pouvez escalader comme une échelle.



La première utilisation est d'éteindre les torches, pour vous cacher dans l'obscurité. Vous pouvez aussi les utiliser pour faire disparaître les tâches de sang ou les transformer avec l'eau bénite.



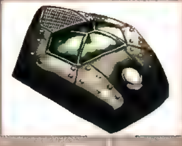
Elle fait des merveilles pour assommer un ennemi rapidement et silencieusement. Efficace si l'ennemi n'est pas sur ses gardes, elle ne laisse pas de traces de sang. Enfin, elle ne vous rend pas plus repérable, quand vous l'avez en main.



L'explosion de cette grenade éblouit toutes les créatures qui la regarde. Si vous la regardez, vous subirez, vous aussi, quelques effets visuels secondaires.



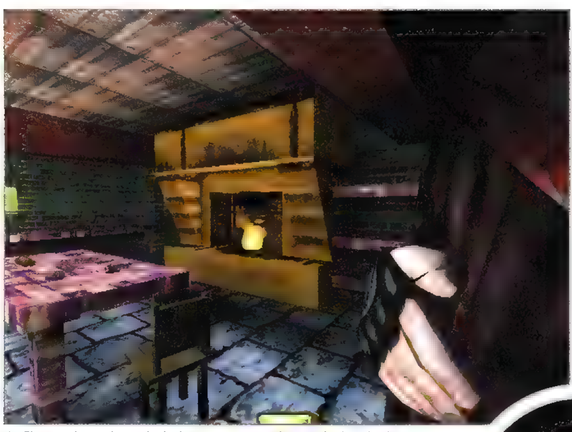
Cette mine explose lorsque quelqu'un passe à proximité, occasionnant de gros dégâts.



Elles fonctionnent comme les mines classiques, mais au lieu d'exploser elles libèrent un nuage de gaz soporifique puissant.

Test

Dark Project, la Guilde des Voleurs

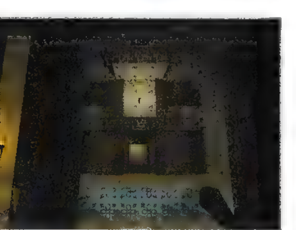


Ploum, ploum, je me balade avec un corps inconscient sur le dos



Ploum, ploum, je fais des tas avec tous les corps inanimés. Ouais, comme dans Astérix.

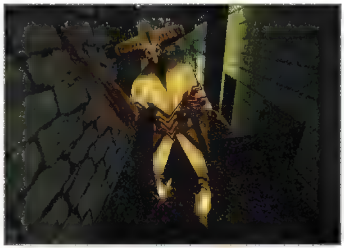
Comme dans Commandos, il faut pas se faire repérer... sinon, les carottes sont cuites



nologie 3D moderne, avec des déplacements en continu. Aujourd'hui, avec Dark Project, ils ne perdent pas de leur originalité légendaire. En regardant les photos de ce test, vous pourriez être tenté de penser que Dark Project est encore un Quake-like, parfum moyenâgeux, avec des grafs un peu cubiques. Vous auriez tort, sauf vot' respect. Ce jeu possède une sacré personnalité. Ok, il est loin d'être parfait, un peu dépassé techniquement, si on le compare aux ténors du moment mais, côté jouabilité, voilà un soft enfin différent et innovant. Car Looking Glass a eu les couilles d'aller explorer de nouveaux territoires plutôt que tomber dans la facilité en nous pondant le n-ième shoot en vue interne. Voilà qui force notre respect. Thief inaugure un nouveau genre : le " 1st person sneaker " diraient les britons. Le " chouraveur en vue subjective " comme je viens de l'inventer à l'instant. Bref, c'est en fait un JdR, sauf que, là, au lieu de jouer les guerriers ou les magos, vous voilà voleur. Ou pourrait tout à fait imaginer toute une série, comme ça, consacrée aux différentes compétences d'une équipe. Et puis, après, on relie le tout en réseau et chaque joueur... OK, je m'emporte. Dark Project pourrait se rapprocher de Commandos, dans la mesure où il faut remplir sa mission, sans se faire repérer sinon les carottes sont cuites. Dark Project va encore plus loin. Dans le niveau de difficulté le plus élevé, on devra triompher sans tuer aucun de ses adversaires. " Le côté obscur de la force, tu sauras maîtriser. " Arg, ferme ton bec, le nabot ! C'est étonnant mais Dark Project nous montre combien on peut s'éclater en évitant toute sorte de bourrinage intensif. Quand la moindre défaillance peut vous faire repérer, on se retrouve à jouer en retenant son souffle, planqué dans un recoin d'obscurité alors qu'un garde passe à moins de 20 centimètres. Et oui, plus dure est la tâche et plus grande est la satisfaction du joueur.

Les Marteaux de Dieu

Alors qu'il était bien plus jeune, Garrett tenta de commettre un larcin sur l'un des membres des Keepers, une guilde de voleurs. Evidemment, il se fit prendre mais les voleurs furent tellement impressionnés par ses capacités et son culot qu'ils décidèrent d'en faire un des leurs. C'est dans le tutorial du jeu que vous ferez connaissance avec les concepts de Dark Project. Vous apprendrez à utiliser votre indicateur de visibilité et à profiter du moindre recoin



De drôles de bestiaux.

d'ombre pour disparaître aux yeux des simples mortels. Vous apprendrez à éviter les sols bruyants pour vous déplacer comme dans un rêve. Vous taquinerez aussi l'arc et tous les accessoires du barboteur professionnel. Quand le jeu démarre, Garrett est devenu un voleur aguerri. Il a quitté la guilde des Keepers et travaille pour son propre compte en tandem avec Cutty, le receleur. Au fur et à mesure de la vingtaine de missions de Dark Project, Looking Glass développe une intrigue bizarroïde, à mi-chemin entre médiéval anachronique et surnaturel gothique. Il se passe de drôles de trucs dans ce monde où s'affrontent l'Ordre du Marteau, des démons sylvestres, des zombis et autres spectres. Constantine, le richissime et énigmatique collectionneur d'œuvres d'art, est-il vraiment celui qu'il paraît être ? Est-ce que l'on voit mieux avec un seul œil ? Hmmmm ! L'ambiance pesante est renforcée par une bande son de qualité avec des musiques mi-industrielles, mi-ambiantes. Les scènes intermédiaires exploitant le logiciel After Effects donnent aussi une patte très originale à la réalisation de Dark Project.

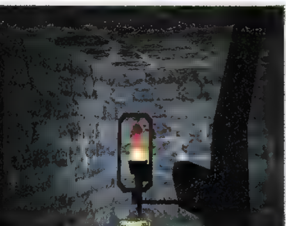
Clic, clac, fait le rossignol !

C'est super rigolo de se mettre dans la peau d'un voleur. Surtout quand on a passé des centaines d'heures à faire des strafes circulaires et à balancer des roquettes en rafale dans Quake 2. Ici, votre plus grande réussite sera de passer un niveau sans que quiconque ait jamais eu vent de votre présence. La gestion du son est une petite merveille. En 3D qui plus est, si votre carte son gère DirectSound 3D ou A3D. Vous pourrez écouter les discussions des gardes entre eux (" Je vais assister à un tournoi d'ours ce soir... ") ou les entendre siffloter bêtement pendant leurs rondes. C'est super



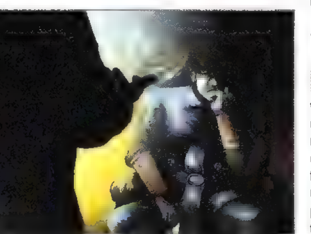
■ JOUABLE SUR **P200 32 MO DE RAM CARTE 3D RECOMMANDÉE** ■ EDITEUR **EIDOS**
■ DÉVELOPPEUR **LOOKING GLASS ÉTATS-UNIS** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBR DE JOUEUR **1**







▲ *Avec les flèches à eau, on souffle les torches pour pouvoir mieux se cacher à la faveur de l'obscurité.*



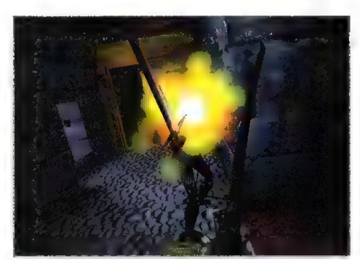
▲ *Les scènes intermédiaires bénéficient d'un look original.*

marrant et aussi super utile pour repérer leur présence et ne pas se faire gauler. Une fois n'est pas coutume, la version française des dialogues est tout à fait réussie. Les voix des acteurs ne sont pas ridicules. Ouf ! Bien sûr, vos adversaires pourront aussi vous entendre. Marcher fera moins de bruit que courir. L'herbe touffue amortira mieux vos pas que le marbre de carrare. Vous vous servirez aussi du bruit à votre avantage. Par exemple, en lançant un bidule dans une pièce pour détourner l'attention d'un garde, le temps de franchir un couloir à découvert ou de l'assommer par surprise. La panoplie de Garrett est on ne peut plus fournie : une épée (quasi inutile en fait), une matraque dont vous abuserez et abuserez encore, plein de types de flèches pour votre arc, des passe-partout pour crocheter les serrures, des potions diverses, etc. Vous n'avez pas le droit à l'erreur car, même face à un seul adversaire, vous aurez peu de chance de sortir vivant d'un affrontement à la loyale. Par contre, si vous vous approchez sans qu'il vous remarque, une flèche bien ajustée ou un bon coup de matraque sur la cafetière feront bien des miracles. Ne laissez pas traîner les corps n'importe où. Un cadavre de garde au milieu d'une pièce, ça la fout mal, question discrétion. Tous les ustensiles de Garrett s'avéreront bien utiles : certaines flèches font grappin pour pouvoir grimper au plafond, les flèches d'eau permettent d'éteindre les torches, les flèches bruyantes de leurrer l'ennemi… Avant chaque mission, le programme nous propose de dépenser notre butin, chèrement acquis dans les épisodes précédents, pour s'équiper en fonction des besoins immédiats.

Coucou, v'là le rabat-joie

Bon, je vous connais. Alléché par tant de superlatifs, vous voilà presque prêt à vous ruer chez votre crémier préféré, pour vous procurer le CD de Dark Project sacrifiant, au passage, les quelques économies qui auraient survécu aux fêtes de fin d'année. Comme nul n'est parfait, Dark Project n'est pas dénué de défauts. Autant être prévenu. La réalisation graphique d'abord. DK fait un peu pitié, par rapport aux derniers joujoux à la mode : Q2 Chaos, Unreal, Half-Life. Les textures sont peu nombreuses, les personnages découpés à la serpe, les mouvements un brin répétitifs. Bon, ce n'est pas non plus la catastrophe. L'animation est revigorée par l'usage de Direct 3D. Les décors ne se limitent pas à des salles bien carrées. Les designers ont tenté de recréer des souterrains, des arbres, des passages aquatiques… L'aspect le plus positif, c'est qu'il n'y a pas de chargements au sein d'une même mission. En contrepartie, le temps de chargement en début de mission est plus long que pour d'autres programmes. La carte est un peu succincte. On ne voit que très vaguement où on se trouve. C'est vrai quoi, un jeu peut être difficile sans pourtant sacrifier un certain confort d'utilisation. Quelques détails viennent entacher le réalisme. Parfois, on a l'impression que les gardes ne nous voient pas alors que l'on est en pleine lumière. Rassurez-vous, ça fonctionne bien, la plupart du temps. Ils n'entendent pas non plus le bruit des portes que l'on ouvre. On aurait aussi aimé que les gardes assommés se réveillent au bout d'un laps de temps. Ça ne m'est jamais arrivé. Les niveaux sont inégaux et c'est bien là le plus agaçant. Pour vous dire, le premier niveau est excellent. Puis pouf ! On se retrouve dans des mines avec des espèces de zombis. C'est noir, on voit pas grand-chose. On se fait buter à tour de bras, avant de comprendre qu'il faut utiliser des flèches trempées dans de l'eau bénite pour les faire exploser. J'ai bien cru que j'allais balancer le CD par la fenêtre. Plus loin, les gardes sont de retour et on reprend goût à la vie. De mission en mission, on retrouve cette alternance entre des passages excellents et des moments plus pénibles. Il ne faudra pas être surpris de devoir recharger dix fois une sauvegarde pour arriver à franchir un passage difficile. Bref, Dark Project n'est pas un programme parfait. Pourtant l'expérience qu'il procure vaut définitivement le détour. On dispose d'une certaine liberté d'action, puisqu'il y a souvent plusieurs manières différentes de duper les ennemis. Le plaisir de jouer un gros fourbe de voleur, le petit picotement d'appréhension à l'idée de se faire découvrir et l'aspect comique de certaines situations devraient, vous aussi, vous faire passer de bons moments.

Iansolo



- ➕ C'est cool d'être un voleur.
- ➕ Plein de trouvailles et de détails.
- ➕ Pour une fois, les voix françaises ne sont pas pourries.
- ➖ Un moteur 3D dépassé.
- ➖ Des niveaux inégaux.
- ➖ Temps de changement des sauvegardes très long.

EN DEUX MOTS

Dark Project n'est pas un soft parfait mais il nous offre l'occasion unique de nous glisser dans la peau d'un voleur médiéval. Looking Glass exploite au mieux son concept. On se cache, on neutralise l'ennemi par surprise, on dérobe toutes les richesses qui traînent. Même si le moteur 3D est vieillot, le reste de la réalisation est réussie, surtout l'ambiance sonore et les voix. Un jeu rafraîchissant face à l'avalanche de Quake-like.



Thanks Dave!



Pour nous avoir montré ce qu'était vraiment une course de Grand Prix et pour nous avoir prouvé que l'unité européenne n'était pas seulement un mythe, du moins pour la presse jeux.



FRANCE

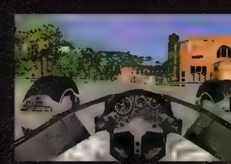
JOYSTICK: "Ce retour en arrière est un véritable bond en avant en matière de plaisir automobile. Qu'on se le dise : une nouvelle étape est franchie... Ne cherchez plus, Grand Prix Legends est indiscutablement la simulation incontournable du moment." 93% Megastar

PC JEUX: "Incontournable pour les passionnés de F1 mais aussi pour les amateurs de sensations fortes... Papyrus est parvenu à un résultat jamais atteint dans le domaine de l'informatique ludique." 91%

NEXT GAMES: "La simulation automobile ne sera jamais plus comme avant." 19/20

HOME PC: "Une réussite à tous les niveaux." (Choix de la rédaction)

CD-ROM MAGAZINE: "Un délice pour les fous du volant, toutes générations confondues." 17/20



ALLEMAGNE

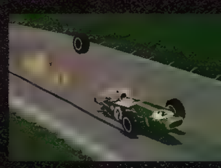
PC GAMES: "Grand Prix Legends est la nouvelle référence du genre !" 92% - Jeu du mois.

PC JOKER: "Grand Prix Legends est le champion du monde des simulations de F1." 88% - PC Joker Award

BRAVO SCREENFUN: "Voilà comment se présente une vraie simulation de course : rapide, dure et intensément dramatique... Grand Prix Legends est si extraordinairement réalisé que tout le monde y prendra plaisir." 10/10

WWW.GZONE.DE: "Graphisme, son, modélisation des voitures... de nouveaux standards ont été établis dans tous ces domaines." 90%

GAMESTAR: "Excellentes sensations de conduite et réalisme exceptionnel." 84%



ANGLETERRE

PC GAMER: "C'est le seul jeu qui, après deux ans, soit arrivé à surpasser Grand Prix 2 de Geoff Cramond... un classique." 93% - Jeu du mois d'Octobre 1998.

PC GAMING WORLD: "...pourrait s'imposer comme étant le plus complet et le plus passionnant jeu de course jamais créé sur PC ...incroyablement réaliste."

PC ZONE: "La course la plus réaliste que vous ayez jamais courue."



ITALIE

ZETA: "Grand Prix Legends est ni plus ni moins la meilleure simulation jamais réalisée à ce jour." 9/10 - Un véritable must.

THE GAMES MACHINE: "Grand Prix Legends est un jeu authentique, une expérience unique. Un titre qui marquera tous les esprits des fans de course." 93%

ESPAGNE

OK PC GAMER: "Le réalisme ne pourrait être meilleur." 87%

MICROMANIA: "La fidélité dans la reproduction de la saison 1967 est absolue."



PORTUGAL

MEGASCORE: "Le meilleur de tous." 100%

Et des remerciements tout particuliers de la part de l'équipe marketing Sierra pour toutes ces nuits blanches, ces GPL elbows, cette chute de productivité de 10% durant ces 2 derniers mois, et toutes ces vaines tentatives de contre-braquage avec nos propres voitures. Un grand moment de fun.

Dave Kaemmer
Designer et Directeur Technique de Grand Prix Legends

SIERRA

Grand Prix Legends

http://www.sierra.fr

C'est un OVNI dans la ludothèque micro. Gros hit PlayStation en octobre, [illegible], un shoot d'une violence inouïe qui tombe comme un pavé [illegible] barquette d'oeufs.

LAPD Future Cop

Shoot-them-up
pour tous joueurs
PC & Macintosh
CD-Rom

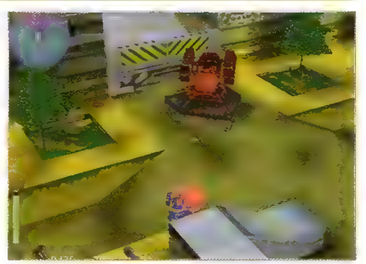


▲ Huit types de bonus peuvent être récoltés : bouclier, munitions pour les trois types d'armes, augmentation de puissance pour ces mêmes armes, et découverte d'une nouvelle arme.
Des interrupteurs à déclencher donnent une micro-dimension de réflexion. C'est surtout utilisé comme prétexte pour nous faire faire mille détours.





▲ Mmm... tirer dans la foule, entendre leurs hurlements, les corps se disloquer. La loi est sévère, mais c'est la loi.



◀ La visée se fait avec un designer laser. Une touche permet de naviguer de cible en cible.

Future Cop pose, avec un effort esthétique évident, un univers S-F décadent et cruel.

Robocop (de Paul Verhoeven) se trouve, depuis belle lurette, canonisé tout en haut du panthéon de mes films de science-fiction préférés, au côté de chefs-d'œuvre tels que « The Thing » (John Carpenter), « Enemy Mine » (Wolfgang Petersen), « Soleil Vert » (Richard Fleischer) et/ou « The 7th Company » (Robert Lamoureux). LAPD Future Cop s'inspire amplement de « Robocop » sans en trahir l'esprit, grand bien lui prenne. On y joue un bleu de la police de Los Angeles aux commandes d'un véhicule robotisé, sorte de petit mechwarrior, qui ressemble justement comme deux gouttes au ED209, la boîte de conserve buggée qui mène la vie dure au héros du premier « Robocop » (le seul, le vrai). L'ambiance aussi est très similaire à celle du film : la police est complètement dépassée, la pègre règne en maîtresse et se taille des pans entiers de territoire dans la ville, véritables chasses gardées dans lesquelles un flic n'est pas censé mettre un pied sans y perdre toute la jambe. Les bandits se croient vraiment tout permis. Ils se foutent ouvertement de votre gueule : j'entre dans la résidence d'une secte soupçonnée de kidnapping, on m'accueille avec des tirs de mortier tandis que j'entends un de mes agresseurs me menacer d'un procès… délicieusement américain.

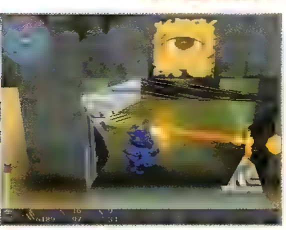
Unique réponse de la police : la violence irraisonnée. J'arrive face à une foule d'émeutiers. Certains me balancent des grenades, ou attaquent mon blindé, armés d'un dérisoire canif. D'autres se contentent de hurler en courant dans tous les sens. La douce voix de l'opératrice radio du LAPD (Los Angeles Police Department) résonne à mes oreilles : « Attention, situation de Contrôle de Foule ». Expression politically correcte pour me signifier l'autorisation de mes supérieurs de tirer dans le tas. J'obéis : pas de sommation, en guise de bonjour j'envoie un bel obus au milieu des émeutiers dont les corps se disloquent dans un vacarme éloquent. Puis j'ouvre le feu sur la foule à la mitrailleuse lourde. Des centaines d'innocents sont fauchés en même temps

98

P 200 + CARTE3D OU P266	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS PAYS
VF	1 À 2	

- Vous le réaliserez vite par vous-même, on ne peut pas réussir du premier coup les niveaux. Il faut entrer en repérage, comprendre la situation, puis se faire tuer ou abandonner et recommencer en choisissant les armes adéquates.
- La touche « M « donne accès à la carte, ô combien utile pour ne pas errer des heures : les objectifs y sont signalés.

Elle tire dans le tas à l'



Y a pas à dire, c'est beau. Les mouvements de caméra extérieure sont en général bien fichus (ce qui est rare), mais on aurait apprécié de pouvoir la diriger soi-même par moment. Niet, on a juste le choix entre quatre angles différents.

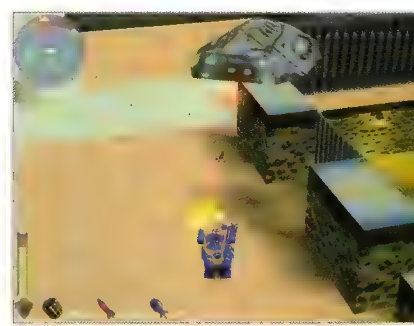
Quelques combats magnifiques contre des unités aériennes. L'IA ne va malheureusement pas bien loin. Ça n'est qu'un shoot, après tout.



que la poignée d'agitateurs armés, et j'ai droit à une petite remontrance, carrément ironique : « Eh… c'était pas la veuve et l'orphelin que t'étais supposé défendre ? ». C'est tout, on ne reparlera plus de l'incident. Après avoir massacré tout le monde, j'ai droit à un écran de fin de niveau triomphal. Et soudain, j'hallucine sur la cruauté de ce jeu, et je me rappelle avoir lu que le LAPD était crédité en début de jeu… Comment ont-ils pu laisser passer ça ? C'est suicidaire. Je remate les crédits et… oh les petits malins de chez Electronic Arts… ils ont marqué : « Ce jeu n'a pas été fait en collaboration avec le LAPD ». Tss… ils devraient se méfier, ça se trouve LAPD est une marque déposée, comme Coca Cola.

Shoot violent, défoulant

LAPD Future Cop est un jeu qui fait tâche dans la ludothèque micro ; pas étonnant qu'il s'agisse de la reconversion d'un récent hit PlayStation. C'est la remise au goût du jour d'un genre qui tendait à disparaître, le kill-them-all (littéralement « tuez tout ce qui bouge »). Ici, nous sommes en 3D, vue de l'extérieur (quatre vues externes sont proposées, mais malheureusement aucune vue subjective de l'intérieur du véhicule). L'esthétique, l'ambiance cyberpunk, et même le principe du jeu rappellent un peu Syndicate War. Mais là ou Syndicate proposait un dimension stratégique, Future Cop se contente de nous inviter à nettoyer une zone, avancer, nettoyer le secteur suivant. Ça peut sembler idiot, et tout bien pesé, ça l'est, mais le jeu remplit à merveille sa fonction : vous vider de toute violence. Et puis, pour ne pas laisser totalement vos neurones à l'abandon, une petite dimension plateforme ponctue le jeu. Les cartes sont systématiquement de véritables labyrinthes dans lesquels un saut raté est sanctionné par la mort ou, plus vicieux, par une errance de dix minutes pour retrouver son chemin. C'est d'ailleurs l'aspect le moins intéressant du jeu. On y devine, derrière, la volonté des concepteurs de rallonger la sauce, d'étirer la durée de vie de leur jeu. Mais n'oublions pas qu'il s'agit avant tout d'un jeu PlayStation, et que le public est beaucoup plus avide que nous de ce genre d'expériences sautillantes. Autre héritage bien lourdingue de la console : il est impossible de sauver en cours de mission. Ça, c'est impardonnable. Par contre, là où les conversions de jeux consoles jettent d'ordinaire l'éponge, Future Cop se surpasse : le graphisme est mille fois supérieur sur PC, par rapport au jeu sur la PlayStation, à condition de posséder une carte compatible 3Dfx (eh oui, uniquement !). Le mode graphique software n'est pas laid, mais c'est passer à côté de l'une des grandes qualités du jeu. Ils ont vraiment tiré profit des effets de lumière, d'explosion, de texture… Tuer devient une joie pour les



Un ou plusieurs « boss » viennent ponctuer les niveaux. Leur introduction est toujours très bien amenée, très bien mise en scène.

yeux (NDRC : Hello messieurs les fâcheux, notez qu'il s'agit d'une expression, pas d'un sentiment à prendre au pied de la lettre).

Un carnage pas si con

Bruitages, musique, graphisme, ambiance, voix (plaisir rare, les doublages en français sont excellents !), Future Cop pose avec un effort esthétique évident un univers S-F décadent et cruel. L'ironie omniprésente, les situations directement héritées de la réalité sociale des États-Unis (assaut d'une secte tueuse, assaut d'une prison dont les détenus se sont révoltés, etc.) font passer la pillule de la violence sous couvert d'une prise d'opinion politique. Bref, à défaut d'être un jeu intelligent, son univers est bien vu. L'ensemble est terriblement efficace, et deux options viennent encore en élever l'intérêt. La première est la possibilité de jouer la campagne à deux en mode coopératif, sur une même bécane ou en réseau. Ce mode est extrêmement bien fichu puisque munitions, bonus et points de vie sont partagés : quand l'un meurt, les deux y passent. La synchronisation et l'organisation sont de rigueur si l'on veut avancer, et c'est finalement plus difficile (mais tellement plus marrant) que de jouer seul. Seconde option : un mode tactique. C'est carrément un autre jeu. À deux ou contre l'ordinateur, il faut attaquer la base adverse en fabriquant des unités qui iront attaquer l'ennemi (deux types de chars, hélico et bombardier) tout en manœuvrant votre mechwarrior pour investir des zones maîtresses et y fabriquer des tourelles. C'est rapide, rigolo, croisement réussi entre deux valeurs sûres : Return Fire et Rescue Raider. Ça nous fait beaucoup de choses dans un seul jeu, ce qui compense largement que l'on ne puisse pas sauver et que la campagne ne soit constituée que d'une dizaine de missions (certes de longue haleine).

monsieur pomme de terre

- Superbe avec une carte compatible 3Dfx.
- Deux modes multijoueurs : coopération et duel stratégique.
- Excellents doublages en français.
- On ne peut sauvegarder qu'en fin de mission…
- Que c'est gavant un jeu console « brut de décoffrage » !

Un grand jeu de shoot, dont la violence est partiellement justifiée par un regard ironique sur l'éthique fort discutable de la police de Los Angeles. La reconversion de PlayStation vers PC est une grande réussite, si ce n'est qu'il est impossible de sauver en cours de mission.









À la radio passe un nouveau chanteur à textes. Immédiatement, ça vous saute à la gueule : le mec a tout pompé à Gainsbourg. Ça donne envie de coller des baffes... " Pauvre crétin ! Achète-toi une vie ! ". Et puis un autre jour, passe à la radio un autre chanteur à textes qui a tout pompé à Gainsbourg, et ce mec c'est Arthur H. Ce qu'il chante est classe, sa musique assure, il n'y a rien à redire.

Rival Realms

Stratégie temps réel pour tous joueurs - PC CD-Rom

Rival Realms a tout pompé à Warcraft 2. Nous avions déjà subi les exécrables Warwind 1 & 2 et quelques autres nullités. Rival Realms est d'une toute autre trempe. Allez savoir combien de temps ont passé les concepteurs de jeux sur Warcraft 2 ! Au moins autant que nous, c'est certain. Les références à ce titre sont omniprésentes, et c'est à peine si les orcs, ici appelés " peaux vertes ", ne s'écrient pas " Zog Zog " en partant couper du bois. Mais malgré cette lourde filiation, RR amène discrètement beaucoup d'eau au moulin : un système de points d'expérience pour les unités, mais aussi pour les joueurs, des objets magiques (armes, armures, potions, reliques) qui donnent au jeu un petit côté Heroes of Might & Magic fort agréable, la possibilité de sauvegarder les unités que l'on désire pour les réutiliser dans une partie ultérieure (il faudra alors les racheter avec l'or économisé dans les parties précédentes et, évidemment, plus elles sont puissantes, plus elles sont onéreuses). Une nouvelle variable a été introduite : la nourriture. Sous-alimentées, les troupes s'affaiblissent ou désertent. Il y a trois espèces (humains, elfes, peaux vertes) et donc trois campagnes. Certaines unités ont le pouvoir, comme dans Populous, de terrafor-

▲ *Il s'agit d'un montage, mais qui donne une bonne idée des villes que l'on peut construire (certaines unités peuvent même terraformer). En réseau, ça vaut le coup de se partager à l'avance la carte, se donner 20 minutes de non-agression et s'aménager un territoire fait de pièges, de places-fortes avancées, de lieux de production protégés, etc., avant de déclencher les hostilités.*

TIPS JEU

Il est important, pour passer certaines missions difficiles, de sauvegarder au moins un guerrier puissant. N'oubliez pas de mettre régulièrement au congélateur votre meilleur soldat, muni du meilleur équipement.





▲ *Pensez à créer des groupes avant d'attaquer ; les unités se ressemblent, et les combats, qui mettent parfois en scène beaucoup d'unités, peuvent virer au bazar.*





▲ *Au cours de la campagne, vous affronterez de nombreux monstres originaux : golems, dragons, démons, derrière lesquels, évidemment, ne manquera pas d'être planquée une salle des coffres*

Malgré une lourde filiation avec Warcraft 2, Rival Realms amène beaucoup d'eau au moulin



mer la carte en creusant des points d'eau ou au contraire en les comblant pour avancer sur la mer. Plus plein de petites trouvailles du genre pose de pièges, fabrication de bombes, de murs fortifiés qui confèrent au mode multijoueur une dimension stratégique jusqu'alors ignorée des Warcraft-like.

Eh mec, t'as pas 100 balles, c'est pour faire un jeu vidéo ?

On devine que les millions qu'injectent les grandes compagnies dans le développement de jeux de ce type, ont ici été remplacés par les richesses de ceux qui n'en ont pas : beaucoup de temps, d'énergie, de café. Cela se répercute à trois niveaux. D'abord le jeu sort clairement trop tard : Myth 2 et Total Annhilation Kingdom ne vont pas tarder à tout casser sur leur passage. Du coup, l'IA, quoiqu'efficace, est vieillotte ; on y retrouve même des défauts de Warcraft 2 ou Command & Conquer (par exemple, rassemblées en un trop grand groupe, certaines unités prennent des trajets trop longs pour aller d'un point à un autre. Les groupes se divisent en chemin également, ce qui est très désagréable). Moins grave : les animations sont un peu sommaires et manquent d'étapes. Enfin, les doublages français sont médiocres. Par contre, l'interface n'a rien à envier aux plus grands titres. Il est même possible de créer des formations (en ligne, en groupe dispersé plus ou moins serré, etc.), comme dans Myth, mais en bien mieux réalisé. Vos soldats utilisent automatiquement les potions de leur inventaire quand le besoin s'en fait sentir, mais malheureusement, les magiciens n'utilisent pas de sort sans qu'on leur en donne l'ordre. Au final, Rival Realms est un très bon jeu, un challenger qui sort clairement sur le tard, mais finalement juste à temps pour nous faire patienter trois mois... en attendant TA Kingdom.

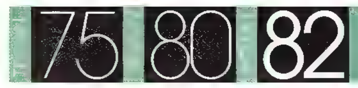
monsieur pomme de terre



+ Interface très complète.
+ Plus qu'un clone de Warcraft : une claire amélioration.
+ Trois races, trois campagnes, de nombreuses unités originales.
− Les sorts manquent d'originalité.
− IA ancienne génération.

EN DEUX MOTS

La volonté récurrente des créateurs de jeux vidéo de faire un Warcraft 2, en mieux, se solde ici par une réussite inattendue. Bonne pioche pour Titus, qui nous propose un jeu sans prétention, qui remplit plus qu'honorablement ses quotas d'innovation et de divertissement.



Test

Alors [illegible] console [illegible] snowboard pullulent, [illegible] du genre [illegible] PC de course. [illegible] vient combler [illegible] ProBoarder et sa horde [illegible]s grunges.

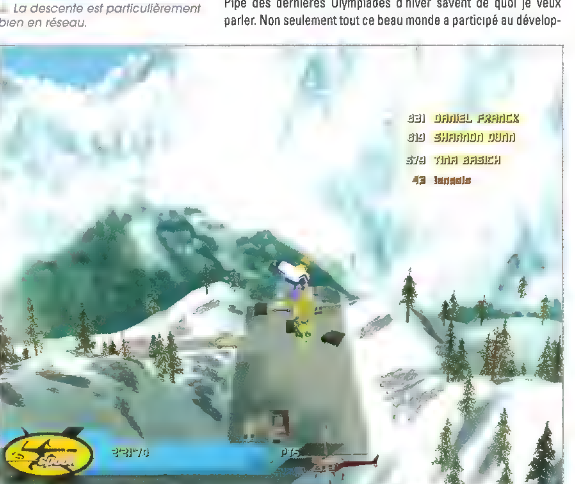
ESPN X GAMES ProBoarder

Simulation de surf pour tous joueurs - PC CD-Rom



La descente est particulièrement bien en réseau.

C'est cool, on va pouvoir nous aussi envoyer des tricks d'enfer, se faire des runs de la mort, agresser les hard rails et faire des grinds sur des troncs d'arbres. ProBoarder bénéficie du label ESPN, la célèbre chaîne TV de glisse à l'origine des Extreme Games. Une liste de guest stars super impressionnante vient donc maximiser les chances de réussite de ce jeu signé Radical Entertainment. Quoi de plus crédibilisant que de s'entourer de 8 consultants expérimentés ! Peter Line, Tina Basich, Todd Richard, Terje Hackonsen, Shannon Dunn, Jamie Lynn, Morgan Lafonte et Daniel Franck. Ces noms ne vous disent peut-être pas grand-chose, et pourtant il s'agit des riders les plus doués de leur génération. Ceux qui ont eu la chance de mater la dernière vidéo de Mack Dawg Production ou qui se souviennent de l'épreuve de Pipe des dernières Olympiades d'hiver savent de quoi je veux parler. Non seulement tout ce beau monde a participé au développement, mais en plus vous pourrez les incarner et bien sûr chausser leurs " pro-modèles ". Eh oui, en plus d'être un jeu, ProBoarder est un véritable support publicitaire pour les grandes marques : K2, Airwalk, Salomon, Burton... Ils sont tous là.





Y a d'la peuf

Allez hop ! direction un PC bien farté. Bénéficiant de l'accélération Direct 3D, ProBoarder commence à se sentir à l'aise avec un Pentium 200. Et pour le coup, c'est assez chouettos. Les décors sont finement modélisés avec des sapins de grande classe, et tout ce petit monde enneigé est fort détaillé et bien animé. Les résolutions supportées vont du 320x200 au 1024x768, si votre carte vidéo le permet. Le niveau de détail est bien sûr réglable en long et en large : snowboarders plus ou moins complexes, traces, quantité de neige balancée et compagnie. En cours de jeu, on peut modifier la vue caméra pour obtenir une vue rapprochée, une vue panoramique ou une vue mobile choisie automatiquement par le programme. Mais bien sûr, le plus important reste l'option Replay sans laquelle vous ne pourrez pas revivre l'instant de gloire où vous avez battu Terje Haakonsen dans le Pipe du Winter X Games. Cette option est correctement réalisée avec de jolies transitions de caméra sans même qu'on ait besoin de bouger le petit doigt.

Pas facile facile

X Games ProBoarders ne surprendra pas les fans de Cool Boarders sur console. Son contenu reste assez classique. Pourtant, sur PC c'est une grande première. Très orientée free-

P200 32 MO RAM 150 MO DISQUE DUR LIBRE CARTE 3D RECOMMANDÉE
ELECTRONIC ARTS BEER ÉTATS-UNIS
VF 1 À 8

MULTIJOUEURS

RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	8





Le Pipe est une épreuve de barjes



Dans l'épreuve de slope style, il s'agit de faire un maximum de points en glissant sur tout ce qui traîne : rails, tables, fils électriques, hélicoptère

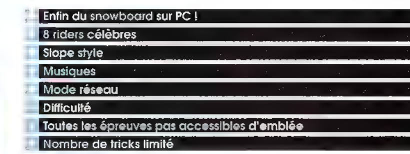
style, notre simulation propose un total de 9 épreuves : la descente, le boarder cross, deux half pipe, une épreuve de big air en in-door, deux autres en outdoor au cours desquelles vous devrez sauter au-dessus d'une route (et de bagnoles de keufs) en envoyant des aerials d'extra-terrestres, et enfin (largement mon épreuve préférée) un snow park parsemé de rails, de tables et de modules en tout genre qui n'attendent qu'une chose: qu'on leur laboure la gueule ! Évidemment, toutes les épreuves ne sont pas accessibles d'emblée, le soft trahissant par là son appartenance au monde élitiste de la console. Pour débloquer le mode circuit, il faut ainsi arriver premier aux quatre épreuves de base, ce qui s'avère assez dur et vraiment très chiant. C'est vrai quoi, dans la mesure où ProBoarders déboule sur PC, ils auraient quand même pu s'adapter à notre philosophie et nous refiler toutes les options d'entrée. Bande de lourds !

Côté tricks, les développeurs annoncent un pacson de combinaisons différentes (genre 2112), mais là aussi c'est pas très évident à maîtriser. Les possibilités réelles de la simulation sont beaucoup moins mirobolantes. En gros, trois grabs par rider, des flips et des spins assez basiques. Mais quand même de quoi s'amuser entre amis, puisque l'option réseau (local, Internet) testée par nos soins s'avère tout à fait réussie. N'ayons pas peur des mots : carrément jouissive pour la descente. ProBoarders se joue indifféremment au clavier, au pad ou au stick. L'interface se la joue un peu goret, et il faut valser avec pas mal de touches et boutons pour obtenir sa figure préférée. J'ai aussi testé la bête avec le Force Fidbake de Microsoft. La sensation de résistance procure



un réalisme accru. Par contre le retour de force après un saut est en retard, ce qui fait retomber l'effet. Donc pof ! mais c'est vrai que les implémentations réussies du fidbake sont rares. Côté musique, on hallucine en voyant débouler en pleine installation un décodeur mp3. Les ziks de Proboarders sont effectivement à ce format, plus une dizaine de tracks audio. La sélection est de grande qualité pour les amateurs de Hardcore avec des titres de groupes comme Foo fighters, Rancid ou Lunatic Calm. Sans compter un peu d'ambient et de drum'n bass pour se reposer la couenne.

lansolo



- Enfin du snowboard sur PC !
- 8 riders célèbres
- Slope style
- Musiques
- Mode réseau
- Difficulté
- Toutes les épreuves pas accessibles d'emblée
- Nombre de tricks limité

Proboarders étant le seul soft de snowboard sur PC, les fans de glisse lui pardonneront ses défauts pour pouvoir se vautrer dans leur vice. Joliment réalisé sous Direct 3D, il s'avère un peu léger en tricks et carrément dur pour débloquer toutes les épreuves. L'option réseau est quant à elle tout à fait réussie.


70


75


68





PREMIÈRE

1ère Nuit du Jeu en

AVEC

joystick

NUIT DU 23 AU 24 JANVIER 1999



Venez aussi découvrir et vous entraîner sur Half-Life



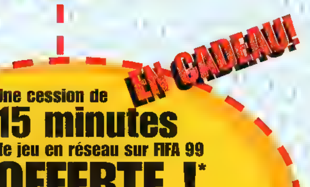






SIERRA

Partenaires officiels de la 1ère Nuit du Jeu en Réseau®



EN CADEAU!

Une cession de
15 minutes
de jeu en réseau sur FIFA 99
OFFERTE !*
aux lecteurs de Joystick
sur présentation de ce coupon

* Un coupon par personne. Offre non cumulable avec d'autres opérations en cours.

COMMENT PARTICIPER:

- Contactez votre boutique Difintel-Micro participant l'opération et réservez avant le 20 janvier 1999 votre participation à une ou plusieurs cessions de jeu.
- Venez ensuite chercher votre bon de réservation aux cessions de 15 minutes de jeu (10F la cession) dans la boutique Difintel-Micro la plus proche.
- Le réglement du GRAND TOURNOI NATIONAL sera affiché en boutique et disponible sur simple demande à Maître Carpentier, 9, rue du Chateaudun - 75009 Paris.

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Les magasins participant à l'opération se réservent le droit d'annuler sans préavis l'opération en cas de nombre insuffisant de participants. Règlement détaillé et conditions en magasin



Difintel - Micro

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

Le n°1 du Multimédia en Europe!

Participez à la 1ère Nuit du Jeu en Réseau dans les magasins Difintel-Micro avec Fifa 99 !

et gagnez des centaines de cadeaux !!
jeux PC - Tee-shirts - Casquettes

Les meilleurs joueurs de chaque boutique participeront au

GRAND TOURNOI NATIONAL !!

Relevez le défi et venez vous affronter aux meilleurs joueurs de jeux en réseau !!

1ER PRIX DU TOURNOI



"Le PC qui tue"
Une série limitée Bower-Joystick (valeur 12.990 F)
+ 14 jeux inclus
+ une manette Cyborg

64 Mo de mémoire • Carte VOODOO 2 12 Mo • Lecteur de CD 36 X • Disque dur 6,5 Go Ultra DMA 7200 T • Carte son Sound Blaster PCI 64V • Manette Cyborg 3D • Processeur Intel® Pentium®II 350MHz • Carte Mère 440 BX AGPset • Carte graphique AGP 8 Mo • Modem 56000 Bps • Windows® 98 • HP 3D Stéréo 500W + Caisson de basse • Moniteur 17" • 1 an de garantie sur site.

LIVRÉ AVEC :
- Actua Soccer
- Dungeon Keeper
- Fade to Black
- Fifa 98
- G-Police
- Incoming
- Little Big Adventure 2
- Longbow 2
- Need for Speed 2 SE
- Nuclear Strike
- Moto Racer
- Dark Omen
- Theme Hospital
- Ultimate Race pro

+ DE 140 MAGASINS

Magasins participant à l'opération marqués en jaune.

Belley	01300	04 79 81 60 34
01 Bourg en Bresse	01000	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	01210	04 50 40 43 43
02 Soisson	02200	05 53 77 28 08
05 Gap	05000	04 92 52 72 74
06 Mandelieu	06210	04 93 93 54 33
07 Annonay	07100	04 75 32 42 53
11 Carcassonne	11000	04 68 25 47 95
13 Aix-en-Provence	13090	04 42 20 67 18
13 Istres	13800	04 42 85 31 95
13 Salons-de-Provence	13300	04 90 56 62 30
14 Bayeux	14400	02 31 51 00 99
14 Caen	14000	02 31 85 59 00
14 Honfleur	14600	02 31 89 76 00
14 Lisieux	14100	02 31 63 07 77
15 Aurillac	15000	04 71 43 56 56
17 Royan	17200	05 53 77 28 08
17 Saintes	17100	05 46 93 51 75
19 Brive	[illegible]	[illegible] 24 47 87
21 Dijon	21000	03 80 70 15 79
22 Loudéac	22600	02 96 66 02 05
24 Bergerac	24100	05 53 77 28 08
24 Périgueux	24000	05 53 53 55 54
25 Pontarlier	25300	03 81 39 81 81
25 Montbelliard	25200	03 81 94 17 09
26 Valence	26000	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	27110	02 32 07 00 35
28 Chartres	28000	02 37 36 44 22
28 Chateaudun	28200	02 37 44 92 00
30 Ales	30100	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	31150	05 61 70 81 05
33 Arcachon	33120	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	33000	05 56 79 05 52
33 Libourne	33500	05 57 25 98 85
34 Agde	34300	04 67 21 32 71
35 Fougères	35300	02 99 94 21 00
37 Tours	37000	02 47 75 50 01
38 Grenoble	38100	04 76 09 26 68
38 Bourgoin [illegible]	38300	04 74 43 29 53
38 Grenoble	38100	04 76 43 27 93
38 Voiron	38500	04 76 67 [illegible]
39 Dole	39100	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saumier	39000	03 84 24 41 59
40 Dax	40100	05 58 56 29 03
42 St Etienne	42000	04 77 49 00 [illegible]
44 Nantes (Orvault)	44700	02 40 59 53 00
45 Orléans	45000	02 38 62 76 76
47 Agen	47000	05 53 77 38 39
47 Agen 2	47000	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	47300	05 53 36 15 44
51 Chalons en Champ	51000	03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand	51400	03 26 66 49 49
54 Nancy	54000	03 83 30 45 67
55 Verdun	55100	03 29 86 78 08
56 Vannes	56000	02 97 47 40 78
56 Locmine	56500	02 97 60 01 57
56 Lorient	56100	02 97 35 08 91
57 Forbach	57600	03 87 88 67 16
57 Metz	57000	03 87 74 65 70
57 Thionville	57100	03 82 53 80 81
60 Beauvais	60000	03 44 48 53 60
61 Alencon	61000	02 33 26 11 00
61 L'Aigle	[illegible]	[illegible]
62 Calais	62100	03 21 19 07 00
62 Lens	62300	03 21 78 75 40
64 Biarritz	64200	05 59 24 39 07
65 Lourdes	65100	05 62 42 30 68
66 Perpignan	66000	04 68 35 54 98
67 Haguenau	67500	03 88 63 88 35
69 Lyon (8ème)	69008	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	69400	04 74 07 11 50
71 Macon	71000	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	71300	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	71200	03 85 55 08 02
72 Le Mans	72000	02 43 82 68 14
73 Chambery	73000	04 79 62 27 22
74 Annecy	74000	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	75017	01 47 64 15 96
76 Rouen	76100	02 35 73 68 50
77 Chelles	77500	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	77300	01 60 71 91 14
77 Meaux	77100	01 64 34 29 08
77 Nemours	77140	05 53 77 28 08
77 [illegible]	[illegible]	[illegible] 53 76
78 [illegible]	[illegible]	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	78600	01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux	78180	01 39 44 06 76
78 Poissy	78340	01 30 06 06 88
79 Partenay	79200	05 49 94 10 27
81 Albi	81000	05 63 49 02 99
81 Castres	81100	05 63 35 19 86
83 St Raphael	83700	04 94 82 29 00
83 Toulon	83000	04 94 91 17 91
84 Carpentras	84200	04 90 60 10 11
84 Orange	84100	04 90 34 47 13
84 [illegible]	[illegible]	04 90 28 12 00
86 Poitiers	86000	05 49 41 77 45
87 Limoges	87000	05 55 33 74 43
89 Auxerre	89000	03 86 72 95 60
91 St Germain les Corbeil	91250	01 60 75 93 00
92 Cachan	92230	01 47 40 08 15
92 Neuilly sur seine	92200	01 47 45 17 97
92 Levallois Perret	92300	01 47 48 05 93
93 Bagnolet	93170	01 49 72 74 01
93 Livry Gargan	93190	01 43 30 24 25
93 Tremblay-en-France	93290	01 49 63 19 93
93 Villemomble	93250	01 48 55 21 69
94 Champigny	94500	01 48 81 10 16
94 Charenton/Bercy 2	94220	01 43 78 69 30
94 Maison Alfort	94700	01 48 93 35 14
95 Argenteuil	95100	01 30 76 17 [illegible]
95 Sarcelles	[illegible]	01 39 92 47 [illegible]
97 Guyanne		05 53 77 28 08
97 Fort de France	97200	05 96 70 79 67
[illegible]	[illegible]	[illegible]
BELGIQUE , Mons		05 53 77 28 08
[illegible]		
[illegible]		[illegible]
Rue du Rhone 46, (La Tête dans les Nuages)		022 310 63 [illegible]
43, Rue de Lyon - 1203 Genève		022 340 37 37
[illegible]		
Barcelone Centro Comercial Al Campo - San Boi		
Madrid 1 - Madrid 2 Valencia - Castelsdelfels		

OUVERTURES PROCHAINES :
• Aix-en-Provence • Bergerac • Challans • Chauny • Dijon • Digouin • Guyanne • La Rochelle • Le Puy-en-Velay • Lisieux • Menton • Nemours • Roubaix • Royan • Sablé • Soisson.
MONACO
BELGIQUE : • Mons.
ITALIE : • Turin.

espritdesign

P233 32 MO DE RAM, 3DFX — WILCO
WILCO — VF

MULTIJOUEURS	
RÉSEAU LOCAL	16
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	16

Chaque mois que Dieu fait, les add on de Flight Simulator ressemblent. Chaque développeur tente d'exploiter un filon condamné à s'amaigrir puis à si Microsoft enfin, à améliorer le moteur graphique

Airport 2000

Add on pour Flight Simulator 98 pour débutants et amateurs - PC CD-Rom



Le cockpit de l'ATR 42

Parfois, on trouve de véritables petits bijoux atteignant un niveau de réalisation propre à satisfaire le passionné tout autant que le néophyte. C'est le cas de Airport 2000 qui, même porteur d'un titre me rappelant une sous-œuvre cinématographique bien pourrave, mérite d'être acheté et pris en exemple par bien des éditeurs de scénarios. Les éditeurs de ce pack ne sont autres que les coyotes de chez Wilco qui nous avaient déjà pondu un autre chef-d'œuvre du même genre : Tahiti. Cette fois-ci, a contrario de produits du même acabit, Wilco nous offre la totale : des avions, des scènes ultra réalistes mais aussi des aéroports les plus détaillés qui soient et quelques panels exemplaires. Aurais-je oublié quelque chose ? Ah oui, on trouve aussi, dans ce pack imposant, une multitude d'aventures. La totale, que j'vous dis !

Aéroports

Que vous dire pour vous convaincre ? Que chaque aéroport relève le niveau graphique de Flight Sim de quelques années en avance ? Que les textures de chaque bâtiment présent sont ahurissantes ? Qu'on peut même voir, à travers les baies vitrées, les passagers poireautant dans les salles d'attente ou regarder le panneau d'affichage des heures de vol ? Que le tarmac et le revêtement des pistes ont la même teinte que leurs modèles grandeur nature ? Que vous dire, sinon rien. Chez Wilco, ils ne se sont pas trop foulés : on trouve la moitié des aéroports mondiaux majeurs et autres hubs : Bruxelles, Francfort, Paris Charles de Gaule, Tokyo Narita, New York J.F.K., Los Angeles International et même Atlanta Hartsfield pour les journalistes ayant l'envie curieuse de revivre l'épuisant voyage à l'E3 de l'an passé. Les marquages au sol sur les taxiways sont parfaits et correspondent à ceux en vigueur actuellement. On retrouve aussi une bonne flopée d'aventures avec copilotes et aides à la navigation. Bon, sur la bêta testée, ça plantait mais je mets ma main au feu qu'elles sont d'une qualité égale au reste du produit.

Bob Arctor

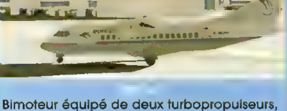


Avions

Les avions ont certainement la plus belle part dans Airport 2000 : modèles de vol réalistes, nouveaux instruments, cockpits accompagnés de cockpits virtuels dans la plupart des cas (en fait partout sauf chez Boeing et Mac Donell Douglas), sont en relation et j'en passe. Espérons que les check list seront livrées avec la documentation.



Longs et moyens courriers concurrents des flottes de Boeings 737, 767 et 777, on trouve, dans Airport 2000, les premiers cockpits réalistes pour ces appareils. Les modèles de vol semblent répondre aux spécifications en vigueur pour éviter de se crasher dans les forêts de la région parisienne.



Bimoteur équipé de deux turbopropulseurs, très maniable et capable de transporter 50 passagers. Le constructeur (ATR) a gagné, grâce à ces appareils, 50 % du marché mondial du transport régional. Le panel est sympatoche, même si les sons laissent à désirer.



Une alternative au 737 implémanté dans Flight Simulator 98. Pas de cockpit virtuel mais, à vrai dire, un cockpit qui est certainement le moins réussi de toute la gamme.

Avion mythique, le DC-10 s'est déjà vu offrir un fort beau panel freeware par le célèbre Eric Ernst. Ici, la réalisation de Wilco est au même niveau et le vol de l'avion semble avoir été particulièrement travaillé.



Cet avion d'un design très sphérique possède une avionique très poussée. Malheureusement, le tableau de bord d'Airport 2000 n'innove pas vraiment pour ce qui est des instruments sur tubes cathodiques. L'auteur de l'avion ne s'est pas foulé et, même si l'impression d'ensemble reste bonne, on regrette que Wilco n'ait pas plutôt intégré le sublime 777 japonais freeware présenté dans Joystick, il y a quelques mois.



Faisant partie de la famille des MD-80, les MD 83 sont des biréacteurs au fuselage très allongé et bas. Sans toutefois atteindre la complexité de l'instrumentation d'un MD-11 (le fleuron de la gamme), le panel de Wilco est fort respectable y compris en ce qui concerne le cockpit virtuel qui, comme tous les autres, affiche les paramètres de vol à l'aide de compteurs.

- Les avions livrés avec leurs panels.
- Les aventures, les scènes hyper détaillées.
- Quelques avions sont bien laids vus de l'extérieur.

Airport 2000 est l'add on à posséder absolument. En vérité, le fait de ne pas le livrer en standard avec Flight Simulator est un crime. Tout y est ou presque, du travail de pro. Vivement le deuxième volet.



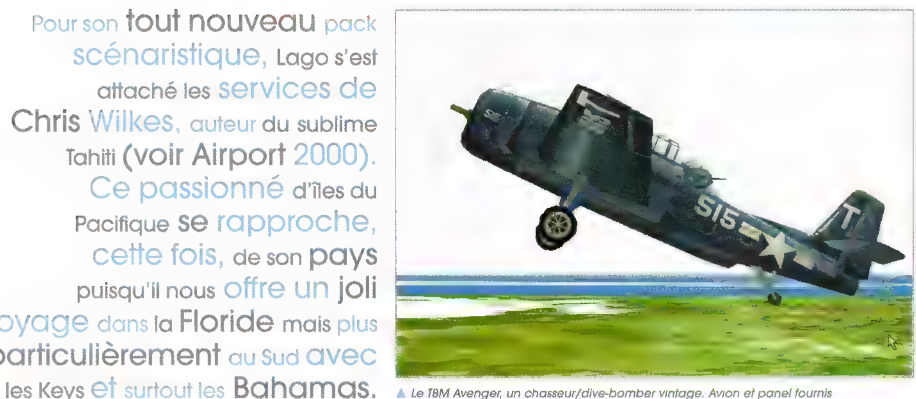




■ JOUABLE SUR P233 32 MO DE RAM, 3DFX ■ EDITEUR LAGO
■ DEVELOPPEUR LAGO ■ TEXTE ET VOIX VO

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	16
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	16

Pour son tout nouveau pack scénaristique, Lago s'est attaché les services de Chris Wilkes, auteur du sublime Tahiti (voir Airport 2000). Ce passionné d'îles du Pacifique se rapproche, cette fois, de son pays puisqu'il nous offre un joli voyage dans la Floride mais plus particulièrement au Sud avec les Keys et surtout les Bahamas.



▲ Le TBM Avenger, un chasseur/dive-bomber vintage. Avion et panel fournis

Bahamas et le Triangle des Bermudes

Add on pour Flight Simulator 98 pour débutants et amateurs - PC CD-Rom

Comme on le sait tous, les Bahamas sont situées à quelques millimètres (sur une carte) du Triangle des Bermudes voire en plein dedans. Derrière ce nom, à l'appellation carrément géométrique, se cache une redoutable zone où les vénusiens s'installèrent en 1870, fuyant la commune et la première invasion allemande dans notre beau pays. Bon, bien sûr, ça, c'est ma théorie et il y en a d'autres : orages électromagnétiques, essais d'armes nucléaires secrètes... La dernière hypothèse en date a été émise par Casque Noir : il s'agirait d'un repaire de contrebandiers de DVD en zone 1. D'ailleurs, j'apprends à l'instant qu'il vient de trouver leur site et de passer une commande d'une trentaine de films multi-angles... Mais qu'importe, le Triangle est tout à fait prêt à cracher tous ses mystères. Car cet add on comporte plein de petites aventures rigolotes : sauver une espèce d'Alain Bombard et le ramener à l'hosto, jouer aux garde-côtes en survolant les plages pour avertir les baigneurs d'une attaque imminente de squales et retrouver le vol 19 (avions de chasse de 1945) tout en résolvant le mystère. Pour chaque mission réussie, des points seront alloués, calculés à partir du moment où vous remplissez certaines conditions. Pour ce faire, Lago a développé un add on qui vient s'ajouter au menu de notre Flight Simulator et que l'on active dès qu'on lance une de ces aventures. Encore un mot sur l'installation de ce supplément qui est exemplaire : dès le début, on peut choisir quelles parties des îles on veut installer (la Floride nous est offerte en cadeau) et, si l'une d'elles vient à faire défaut lors d'une aventure, il est possible de l'installer, à la volée d'une manière définitive ou temporaire, sans même quitter le jeu. Oups, j'allais oublier qu'un joli avion TBM Avenger et son cockpit sont livrés dans la boîte et qu'on pourra aussi canoter sur un bateau gonflable. Les scènes sont très belles sans toutefois atteindre le niveau de Tahiti, même si elles semblent plus détaillées par endroits.

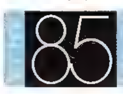
Bob Arctor

▲ Les textures utilisées sont fines mais ralentissent d'autant la machine.

- Les aventures.
- L'add on calculant les " points ".
- Il faut une bonne bécane pour faire tourner le tout avec fluidité.

EN DEUX MOTS

Bahamas est l'add on à avoir, par ces tristes soirs d'hiver. En se crashant dans le Triangle des Bermudes, on se dit que, finalement, on n'est pas si mal en France, à se peler ainsi. Une très jolie scène qui innove grandement FS d'un point de vue technique, avec son système de comptage des points.


85

79

75

Test

JOUABLE SUR P200, 32MO RAM — EDITEUR EMPIRE — DÉVELOPPEUR TALONSOFT
TEXTE ET VOIX VO

MULTIJOUEURS	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	2
JEU PAR E-MAIL	2
HOTSEAT	2

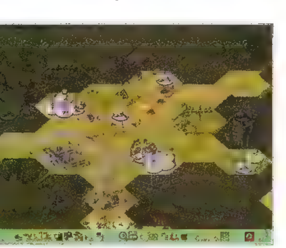
Depuis que Talonsoft a décidé d'abandonner son vieux moteur isométrique qui nous a donné tant de moments forts avec Battleground Ardennes ou Battlegound Napoléon, tout semble lui sourire.

West Front

Wargame pour amateurs éclairés - PC CD-Rom



▲ Un exemple de la grande qualité graphique de West Front . les routes ne prennent plus des angles droits



▲ Comme dans le titre précédent on peut voir d'une façon directe la ligne de vue

Talonsoft a depuis lors lancé la série des « Front Something » qui comprenait jusqu'à aujourd'hui East Front, ses ventes se sont vues boostées, et tenez, il a même payé les traites en retard de l'entreprise de nettoyage chargée de ramasser les milliers de petits soldats de plomb que son PDG indélicat laisse constamment traîner sur la moquette de son bureau. Alors comme tout marche très très bien pour eux, nos copains les wargameurs de Talonsoft se sont un peu lâchés question brainstorming, puisque leur imaginaire trop puissant les a aidés à créer West Front, suite géographique logique de EF. Bon, trêve de persiflage, je ne continuerai pas à me moquer plus longtemps de ce qui va sans doute être l'un des meilleurs wargames hexagonaux (traduire par « comprenant des hexagones »). En effet, Front de l'Ouest a introduit pas mal d'idées, qui font les délices des amateurs du genre. Parmi celles-ci, on pourrait citer un graphisme somptueux, un mode de jeu en deux et trois dimensions d'égale qualité, un terrain très clair, un éditeur de cartes et j'en passe. En bref, tout fait de ce titre l'étape intermédiaire entre des wargames de la série des Panzer de SSI et d'autres de type World at War ou Operational Art of War.

Front de l'Ouest est bien meilleur que son prédécesseur. C'est assez difficile à croire, même si celui-ci répare tous les problèmes que l'on avait pu rencontrer, comme certains bugs de l'IA ou encore de la campagne qui avait une fâcheuse tendance à planter dans les premières versions. West Front contient un demi-millier d'unités alliées et allemandes, avec des caractéristiques précises. Suivant l'époque, certaines d'entre elles (comme les chars) changent d'aspect pour devenir conformes à la réalité historique de la forme et du camouflage.

On tombe ici dans l'hyperprécision wargamistique. On retrouve aussi une meilleure gestion des attaques aériennes, une flopée d'animations supplémentaires et des améliorations graphiques comme des cartes encore plus belles (les routes suivent cette fois un cheminement naturel sans angle droit) et font oublier qu'on est dans un wargame classique.



Les campagnes vont de la Normandie jusqu'aux déserts nord-africains, et leur variété s'étend sur une cinquantaine de cartes fortement bien réalisées. En règle générale, les affrontements se passent en comité plus réduit, en général au niveau de l'escouade, ce qui détonne avec les masses de Russkofs à déplacer dans East Front. Les modèles de campagnes dynamiques sont d'une grande difficulté pour le tout-venant (y compris moi), et il faudra conserver ses unités de vétérans à l'abri. Dans l'ensemble, les scénarios ont l'air passionnant, même si beaucoup s'éternisent.

Bon, le seul truc qui me dérange sensiblement est la bande son qui se joue pendant les batailles et qui contient une musique de type nazoïde qui devait certainement figurer en bonne place sur les charts germaniques de l'époque. Soit, on peut la virer et je vais certainement recevoir une centaine de lettres d'historiens (ou prétendus) furieux me disant qu'« En fait, c'est pas du tout un truc facho, c'est une chanson enfantine », mais tout de même ça fleure drôlement le chant de marche.

Bob Arctor

Les formations et les déplacements des unités sont facilités ▼



▲ Le mode 2D, un peu rébarbatif mais qui a ses fans (une bande de dingues certainement).

- \+ Aspects de la simulation, très étendus.
- \+ Graphiques de haute qualité.
- \+ Une belle leçon d'histoire et de stratégie.
- − Moteur toujours un peu lent.
- − Quelques bugs lors du déploiement sur le terrain.

EN DEUX MOTS

Le fana d'East Front ferait une belle erreur de ne pas acquérir ce fort bon jeu. Un bon choix aussi pour ceux qui préfèrent les grosses vaches normandes aux loubiankas des steppes sibériennes



CYBERVISION 5 ANS EXPERIENCE

NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

NOUVEAUTÉS



LE MEILLEUR JEU DE RÔLE SUR PC !

BALDUR'S GATE VO - VF — Tél !





Command & Conquer Tiberian Sun VO — 399 Frs



Half-Life VO/VF Note : 20/20 — 349 Frs



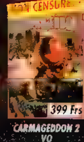
Myth 2 VO — 399 Frs



Tomb Raider 3 VF — 349 Frs



Fallout 2 VO/VF — 349 Frs



King's Quest 8 VO — 399 Frs

Carmageddon 2 VO — 399 Frs

Sim City 3000 VO/VF — Tél !

NOMBREUSES AUTRES NOUVEAUTÉS ET IMPORTS TÉLÉPHONER

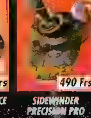
ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES À PARIS :

37 rue de Lappe 75011 PARIS
M° Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
M° 4 Septembre ou Opéra
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30



Sidewinder Force Feedback Pro + Urban Assault — 1290 Frs



Sidewinder Precision Pro — 490 Frs



Sidewinder Freestyle Pro + Madness Motocross — 590 Frs

STAR WARS





Star Wars : Behind the Magic VO (VF : 169 Frs) — 269 Frs

JEUX DE RÔLES



Wizardry Archives VO — 299 Frs



Might & Magic 6 VF — 349 Frs



Might & Magic Compil Vol.1 à 5 NF — 99 Frs



Ultima Online + The Second Age — 579 Frs



Ultima Online VO — 390 Frs

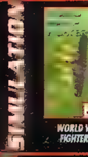


Mankind VF Jeu Online — 349 Frs



Rogue Squadron 3D — 349 Frs

SIMULATION

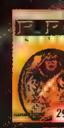


World War 2 Fighters VO — 399 Frs



Falcon 4 VO — 399 Frs

PROMO STOCKS LIMITÉS — 890 Frs — CARTE 3D FX 2 Voodoo 2 12Mo PCI



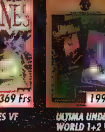


The Ultimate RPG Archives VO — 299 Frs

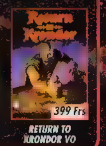
CONTIENT 12 JEUX, DONT :
- The Bard's Tale 1, 2 et 3
- Bard's Tale Constr. Set
- M&M : Clouds of Xeen
- Darkside of Xeen
- Stonekeep
- Ultima Underworld 1 et 2
ETC...



Arcanes VF — 369 Frs



Ultima Underworld 1+2 VO — 199 Frs



Return to Krondor VO — 399 Frs



Rise of Rome Add-On Officiel — 249 Frs

Brood Wars — Tél !

ADD-ON Flight Sim



Full Cockpit VF — 219 Frs

Airport 2000 VF — 249 Frs



CoPilot 2 — 249 Frs

AUTRES JEUX PC :

Settlers 3 VF — 369 Frs	Need for Speed 3 — 399 Frs	Heretic 2 — 369 Frs	Railroad Tycoon 2 — 349 Frs
Sin — 349 Frs	Civilization 2 Multiplayer — Tél !	Anno 1602 VF — 299 Frs	Age of Empire — 249 Frs
Dark Project (THIEF) — 399 Frs	Shogo — 369 Frs	FIFA 99 — 399 Frs	Pack Magic + Sortilège des Anciens — 369 Frs
Sanitarium VO — 379 Frs	Quest for Glory 5 — Tél !	Gangsters — 379 Frs	Sortilège des Anciens — 199 Frs
Chevaliers & Camelots — 299 Frs	Klingon Honor Guard — 299 Frs	Rage of Mages — 349 Frs	Delta Force — 369 Frs
	Blood 2 — 369 Frs	Populous 3 — 399 Frs	Caesar 3 — 349 Frs

VENTE PAR CORRESPONDANCE

48H CHRONO - Encaissement Uniquement à l'Expédition - Commandez et réglez par CB au

01 43 14 04 49

3615 CYBERVISION

http://www.cybervision-info.com

MAC



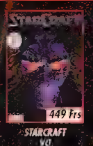
Unreal Exclu Cyber — 399 Frs



Pax Imperia VO — 399 Frs



Tomb Raider 2 VO/VF — 399 Frs

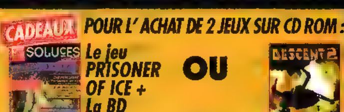


Starcraft VO — 449 Frs

AUTRES TITRES MAC

- Carmageddon VO — 399 Frs
- Diablo — 349 Frs
- X-Files VF — 369 Frs
- Shadow Warrior VO — 269 Frs
- FA 18 Korea PROMO — 399 Frs
- Duke 3D PROMO — 269 Frs
- Mac Pack Sierra — 399 Frs

AUTRES TITRES MAC : TEL !!



CADEAUX POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM :
Le jeu PRISONER OF ICE + La BD INTEGRALE (valeur : 79 Frs) OU DESCENT 2 (valeur : 149 Frs)

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant." LES PRIX SONT DONNES SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE, 75011 PARIS

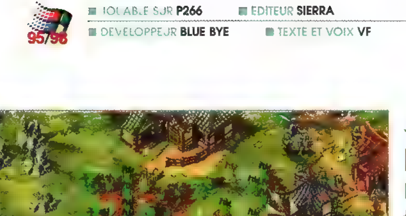
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal .... Ville ....
Règlement par : Chèque ○ Mandat ○ CB ○
N° ___/___/___/___ Date d'exp.__/__ Signature :

PRODUIT(S)	PRIX
❒ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
❒ ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous)	60 Frs
Pour 2 jeux achetés : ❒ Prisoner of Ice ou ❒ Descent 2	CADEAU !
TOTAL	

JOYSTICK



■ JOUABLE SUR **P266** ■ EDITEUR **SIERRA**
■ DEVELOPPEUR **BLUE BYE** ■ TEXTE ET VOIX **VF**



J'étais un très grand fan du premier. Avec Dune 2, c'était le précurseur de la stratégie temps réel. Et le voici qui revient pour un troisième volet, déguisé en faux jeune. Douloureux come back d'une star qui a fait son temps.

Settlers 3

Stratégie temps réel / gestion pour fans peu regardants PC CD-Rom

Blue Byte a tenté d'appliquer à Settlers la recette de la soupe éternelle, une soupe qui mijote toute l'année. Plat traditionnel français des régions pauvres, on la déguste tous les soirs, avant d'y ajouter les restes des repas de la journée (croûtes de pain, de fromage, couennes, gras de jambon, etc.) et beaucoup d'eau, puis on remet la marmite sur le feu, pour le lendemain, et ainsi de suite pendant des années. Mais, à force d'ajouter des unités, des bâtiments et de nouveaux systèmes, le principe ludique jadis excellent, est aujourd'hui complètement délayé dans une infecte bouillie. À leur dernier repas, les concepteurs ont dû bouffer du Warcraft 2. On en voit encore les bouts flotter à la surface du jeu : on peut donc maintenant former jusqu'à 10 groupes avec leurs unités offensives, pour les envoyer au combat ou simplement les déplacer vers une zone sensible. Il y a aussi des magiciens qui lancent des sorts (en fait, des prêtres qui invoquent des interventions divines). Mais ces ajouts ne sont que des gadgets qui, finalement, ne font que desservir l'intérêt ludique. Le graphisme très réussi, combiné à l'effet " petits bons-hommes adorables " faisant tant de charmantes petites choses, comme cuire du pain ou élever de petits cochons roses, suffiront à impressionner les joueurs qui assisteront à une démonstration dans une boutique. Mais quelques heures de pratique suffisent pour découvrir la vérité peu ragoûtante : on s'ennuie comme rarement. C'est hétéroclite, confus, mou, sans intérêt. Dès la seconde mission, on pige que ça va être toujours la même chose, alors on change de peuple (il y en a trois, Egyptiens, Romains et Chinois et une campagne par peuple) et c'est évidemment pareil. Settlers 3 est fait de vieux restes et de beaucoup d'eau.

monsieur pomme de terre

▲ C'est bien beau les combats à la Warcraft 2, mais l'interface n'était pas faite pour. Du coup, ça n'ajoute que de la confusion, surtout quand la cible est entourée de végétation.



Intervention divine : ce prêtre fait tomber du ciel des ressources et des objets. Sauf que cela m'a bien coûté trente fois plus de fabriquer son temple. Un investissement peu rentable, une troupe inutile ▶

+ Une réussite graphique indéniable.
- Plusieurs heures de jeu sont nécessaires pour piger le fonctionnement...
- ... pour finalement comprendre qu'on s'est fait pigeonner.

EN DEUX MOTS

Un principe usé jusqu'à la trame. Des parties trop longues et répétitives. Un ennui épais et constant ; depuis Settlers 2 puis son add on et, enfin, ce troisième volet, les ajouts au principe de base se superposent pour enterrer vivant le premier Settlers... un crime quand on se souvient le grand jeu qu'il était.

TECH. 75 | 88 | 60



JOUABLE SUR **P166, 32MO DE RAM** — ÉDITEUR **RED ORB** — DÉVELOPPEUR **MINDSCAPE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** — NBRE DE JOUEURS **1**

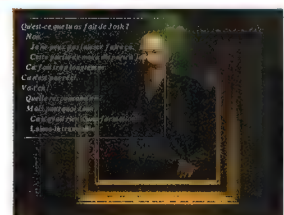
J'en connais qui aiment bien jouer au docteur. Mais au psychiatre tordu je ne l'avais encore jamais vu. C'est pas un truc qui s'apprécie de la même manière.



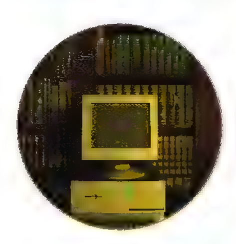


John Saul's Blackstone Chronicles

Aventure pour tout joueur - PC CD-Rom

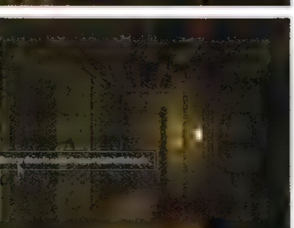


Voilà un esprit trop présent pour ne pas être menaçant, et trop énergique pour être mort en paix



Un tableau peint par un dément, ou juste le propriétaire des lieux vu par un de ses patients ?





Blackstone est un jeu d'aventure ultra classique. Issu d'un livre écrit par John Saul, il vous introduit dans le monde angoissant de la psychiatrie du début du siècle. L'histoire se déroule dans une vieille bâtisse. Manoir à l'origine, elle a été transformée en asile par le père du héros. Malcom Metcalf est ce qu'on appelle un psychiatre brillant, d'une grande force vitale. Même après sa mort, il continue d'exercer au détriment de ses proches. Forte personnalité, il se refuse à disparaître sans avoir accompli sa vengeance. Car voyez-vous, passer d'un psychiatre fréquenté par la Jet Society à un vieux cadavre oublié à qui on retire son asile, ça fait un choc. Du coup, si vous ne voulez pas, malgré votre filiation, accomplir sa vengeance, il se fera un plaisir de dresser votre fils, comme il vous a dressé dans un passé profondément enterré.

Les psychiatres du début du siècle n'étaient pas réputés pour leurs méthodes douces. Avez-vous entendu parler de la thérapie par ablations ? Moi, jusqu'à ce jeu, je ne m'étais jamais douté qu'un asile pouvait être le lieu de tant d'horreurs. Au moins, même si l'aventure est ennuyeuse, on n'en sort pas bête. Vous connaîtrez tout sur la technique de la lobotomie et l'injection de maladies mortelles.

Une seule nuit dans un seul lieu, Blackstone ressemble plus à un huis-clos entre gens fantomatiques. Car étant le seul être vivant du coin, en dehors de votre enfant kidnappé, vous allez devoir rendre service à des esprits pour avoir des tuyaux. La progression est très classique et linéaire. Après avoir résolu les problèmes



Salle de convulsivothérapie, traitement par les fièvres, pic à glace : les moyens pour soigner les patients se rapprochent plus de la torture physique que des soins attentionnés auxquels on s'attendrait



que vous pose un esprit, vous passez au suivant. Rien de plus ennuyeux. Si au moins il y avait de l'ambiance, comme le suggérait la version vue en preview. Mais les animations sont rares et le jeu trop court pour que la sauce prenne vraiment. Pourtant, il y avait de la matière. L'idée était excellente et aurait pu donner l'occasion d'une débauche d'effets glaçants. Mais tout est plat et seuls les puzzles en temps limité speedent un peu le joueur.

Dommage. Avoir un moteur classique avec déplacement précalculé n'est pas un défaut en soi, mais oublier de créer une ambiance, c'est mortel. Les voies originales et la musique n'y font rien. Impossible de sentir le délicieux frisson de la peur courir le long de la colonne vertébrale.

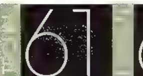
Kika

+ L'idée du scénario

− Trop court

EN DEUX MOTS

L'histoire aurait pu être beaucoup mieux exploitée. Elle offrait de nombreuses possibilités. Mais le jeu fait dans le court et le direct, sans permettre au joueur d'obtenir les frissons qu'il espérait.







Tests Bref

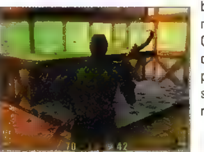


Dark Vengeance

Heretic-like pour tous joueurs - PC CD-Rom



Ce shoot'em up essaie de récupérer la recette d'Hexen 2, en l'alliant à une minuscule touche d'individualité. Le mélange ne prend pas du tout. Les trois personnages (voleur, sorcier, guerrier) disponibles possèdent bien une gamme d'art et de sorts intéressante, mais ils sont à peine jouables. La maniabilité est un véritable cauchemar. La vue de dos n'aide pas à la compréhension de l'ensemble. Le jeu à la souris se révèle vite ingérable. Difficile de ne pas vomir sur son clavier, surtout en écoutant la musique basique, pire que celle que me fait subir mon voisin. Coulée par son manque d'originalité et encore plus par son gameplay fantaisiste, la vengeance se révèle bien minable.



Kika

TOURNE SOUS **WINDOWS 95**
JOUABLE SUR **P166 32 MO-DIRECT 3D**
ÉDITEUR **GT INTERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **REALITY BYTES ÉTATS-UNIS**
TEXTES ET VOIX **VO**
NBRE DE JOUEURS **32**

TECHN. 51 DESIGN 48 INTÉRÊT 21

Test Drive 4X4

Course de daube pour Américains - PC CD-Rom

La principale difficulté de ce test est de traduire, avec des mots, l'immondice qui nous est proposée par Accolade. C'est bien simple : moche à vomir, programmé comme de la merde (animation saccadée, clipping, impossibilité de grimper sur le bord des pistes, pour un jeu de 4*4, c'est top, collisions approximatives, etc.), voilà ce qui caractérise cette chose. Sans déconner, je ne comprends même pas comment ce genre de truc a pu voir le jour. En fait, je sais pourquoi nous avons eu droit à ce fiasco : les concepteurs sont des non-voyants, malentendants, mais le pire de tout, des mal-programmants. Hop, à la benne avec son frère de sang, Buggy.

Fishbone

TECHN. 15 DESIGN 30 INTÉRÊT 02

TOURNE SOUS **WIN 95 ET DIRECT 3D**
JOUABLE SUR **PENTIUM 200 32 MO**
ÉDITEUR **ACCOLADE**
DÉVELOPPEUR **ACCOLADE/ÉTATS-UNIS**
TEXTES ET VOIX **VO**
NBRE DE JOUEURS **ZÉRO**

Test Drive 5

Course de caisses pour tous joueurs - PC CD-Rom

La cinquième édition de Test Drive nous laisse une fois de plus sur notre faim. En fait, je pense qu'il serait temps de mettre un terme à cette série, qui n'a cessé de se dégrader au fil des années. Bien que le graphisme des circuits soit tout à fait honorable (voire beau de temps à autre), et que les voitures se conduisent plutôt bien, il n'en est pas moins vrai que le jeu n'est pas au niveau des standards actuels. Le moteur 3D s'essouffle rapidement sur une Voodoo 2 (en mode natif), et ce n'est guère plus probant en Direct 3D. Les voitures poussives manquent cruellement de détails, et de plus ne subissent aucune déformation en cas de choc (à chaque collision, le tonneau effectué est toujours le même). De temps à autre, vous pourrez vous faire serrer par les flics locaux, mais cela n'aura pour effet que de vous ralentir quelques secondes. Reste le nombre et la longueur des circuits (18 au total, dont certains de nuit), ainsi que la musique de Fear Factory pour les amateurs. Décidément, les vieux de la vieille vieillissent bien mal.

Fishbone

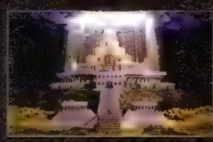
TECHN. 60 DESIGN 75 INTÉRÊT 60

TOURNE SOUS **WIN 95 ET D3D**
JOUABLE SUR **PENTIUM 166 32 MO**
ÉDITEUR **ACCOLADE**
DÉVELOPPEUR **PITBULL SYNDICATE/ÉTATS-UNIS**
TEXTES ET VOIX **VO**
NBRE DE JOUEURS **1**



Deo Gratias

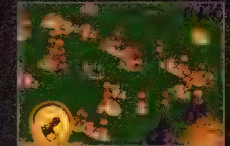
Cauchemar pour tous joueurs - PC CD-Rom



« Tiens, il est marrant ton jeu de foot...
- Bah nan, c'est Deo Gratias, une sorte de simulateur de Dieu : tu crées des planètes, tu y flanques des créatures variées et plus elles t'adorent plus tu deviens puissant.
- Mmmm... C'est quoi ces larves ?
- Euh, ces minuscules bouillies de pixels qui grouillent mécaniquement à l'écran, c'est mes créatures : dans le manuel, ils disent que c'est une race « puissante et terrible ». Mais bon, c'est vrai que ça se voit pas trop...
- Tu fais quoi, là ?
- Chais pas, chuis bloqué sur cet écran, on dirait : il ne se passe rien et je ne peux pas revenir en arrière. C'est une sorte d'impasse dans l'interface. Ma seule solution, c'est de laisser passer un éon, un tour.
- Et là, qu'est-ce qui se passe ?
- Ben, j'ai dépensé trop d'énergie, alors je m'endors pour quelques éons. C'est un peu ça, Deo Gratias : si tu joues trop, tu t'endors.
- Et tu crois que ça va sortir sur PC ?
- Il est déjà sorti. En fait, ça nous simplifie le boulot. Si un jeu est en magasin avant le test, c'est une merde. Fastoche »

Ivan

TOURNE SOUS **WINDOWS 95**
JOUABLE SUR **PENTIUM 166 32 MO RAM**
ÉDITEUR **CRYO/F.TELECOM MULTIMEDIA EDITION**
DÉVELOPPEUR **CRYO NETWORKS**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **16**



TECHN. 01 DESIGN 29 INTÉRÊT AUCUN

BUDGET

PAR WANDA

Avis aux joueurs n'ayant pas de fortune personnelle

C'était le calme plat sur les gammes budget, en décembre : neuf titres, compiles comprises, en tout et pour tout. Visiblement, les éditeurs ont préféré se concentrer sur leurs nouveaux titres. Remarquez, le contraire eut été étonnant. Quand on sait qu'ils font plus de la moitié de leur chiffre d'affaires sur le dernier trimestre de l'année, on se dit que ça aurait été vraiment très con si, début décembre, les chefs de rayon n'avaient pas eu la place de mettre les gros titres en linéaire pour cause d'invasion de budget... Des centaines de foyers privés de Half-Life, vous imaginez le drame ? Brrrr. J'en ai froid dans le dos.

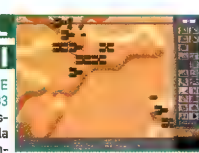
WING COMMANDER PROPHECY

GAMME CLASSICS D'ELECTRONIC ARTS, 129 F. PENTIUM 200 + 3DFX

Reprenant ce qui avait fait le succès des Wing Commander et la longévité de la série, à savoir l'histoire et l'intensité de l'action, Prophecy a également su laisser de côté ce qui commençait à sérieusement gaver certains d'entre nous : la prolifération des scènes cinématiques. Aujourd'hui encore, Prophecy reste pour lansolo le meilleur shoot spatial. Si vous plongez, allez récupérer le patch 3Dfx, qui doit traîner sur un CD de Joy de l'époque. (Joy 89)



STELL PANTHERS III



GAMME GOLD RESERVE DE MINDSCAPE, 99 F. PENTIUM 133

Pour je ne sais quelle raison obscure, nous n'avons jamais reçu la bêta pour le test de Steel Panthers III, comme cela aurait dû être le cas, il y a environ un an. Dommage pour celui que Bob considère comme «le meilleur Wargame contemporain» ! Enfin, le temps est venu de réparer cette injustice et de lui rendre les honneurs qu'il mérite. Wargame terrestre à l'échelle tactique, SPIII, comme son prédécesseur, permet de recréer tous les conflits mondiaux actuels grâce à un système qui a fait ses preuves, à une intelligence artificielle excellente et surtout à sa monstrueuse base de données, qui recense toutes les unités de toutes les armées de toutes les nationalités. En toute simplicité.



ULTIMATE WIZARDRY

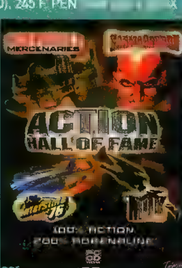
ARCHIVES:
COMPILATION INTERPLAY (1 CD) 245 F. PENTIUM 120

Et voilà ! Interplay a encore sorti une autre de ses compiles Ultimate. Mais, cette fois-ci, avec la collec complète des sept Wizardry, ce n'est pas le grand public qui est visé, même si les Wizardry sont des jeux de rôle qui ont fait leurs preuves. Les plus anciens d'entre eux, en particulier, sont très très graves. Ils ne sont susceptibles d'émouvoir qu'un vieux routard de la micro, tel notre Moulinex, qui a passé toute sa jeunesse à les traquer en import. En ce sens, oui, cette compile est un vrai collector.

ACTION HALL OF FAME

COMPILATION INTERPLAY (5 CD), 245 F. PEN[illegible]X

Interstate '76, Carmageddon, MechWarrior Mercenaries et MDK : voilà un joli concentré des meilleurs jeux d'action du début de l'année 97. À part MDK, qui n'est qu'agréable (ce qui n'est déjà pas si mal), les trois autres sont carrément grandioses, chacun dans un style bien à lui : aventure et ambiance de folie pour Interstate '76, hémoglobine et violence pour Carmageddon, exosquelette et lutte de clans pour MechWarrior.





PAR STÉPHANE QUENTIN

Avec le dossier spécial PC99, j'espère que vous serez à même de faire votre choix entre les différents protagonistes. Alors Intel ou AMD ? Glide ou Direct3D ? Comme toujours en informatique, le choix du matériel reste un choix cornélien. À quel moment investir ? Quel matériel choisir pour avoir le meilleur rapport qualité/prix ?

Top Hard

L'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse à nous, en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement, et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie.
Pour les connaisseurs, il pourra paraître incomplet ou trop peu exhaustif ; mais pour ceux pour qui le hard reste un obscur amas de termes techniques, il leur permettra de trouver une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc trois configurations, que l'on estime cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 8 000 francs (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 12 000 francs, la config 3 environ 16 000 francs (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarqué, les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence, chaque catégorie de produit est tirée vers le bas. Pour ceux que vraiment l'idée de mettre les mains dans le cambouis répugne, nous nous sommes associés au constructeur Bower pour créer une machine équilibrée et performante.
Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

Le disque dur

Du nouveau dans les disques durs : les premiers modèles à 7 200 tours/mn pour l'UDMA sont disponibles. Leurs performances sont supérieures aux « anciens » 5 400 tours/mn. Les capacités s'envolent, Maxtor annonce déjà un 17 Go !

Config 1 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/mn), 1 080 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 6530 6,5 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/mn), environ 1 450 F TTC

Config 2 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/mn), 1 080 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go(UltraDMA 33 à 7 200 trs/mn), environ 1 800 F TTC

Config 3 : Quantum Fireball EL 5,1 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/mn), 1 080 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/mn), environ 1 800 F TTC

Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La sortie de la nouvelle norme V.90 qui unifie le K56flex et le X2 n'a pas encore fait ses preuves. Continuez donc à suivre la technologie de votre provider, mais en prévision d'une éventuelle mise à jour achetez un modem doté d'une mémoire flash.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 780 F TTC
Ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 850 F TTC

Config 2 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 780 F TTC
Ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 850 F TTC

Config 3 : Sporster Courrier V34 externe de US Robotics (X2), 1 950 F TTC
Ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 850 F TTC

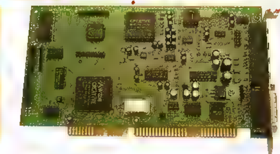
La carte son

Config 1 : Sound Blaster PCI 128, 490 FF TTC
Config 2 : Sound Blaster PCI 128, 490 FF TTC
Config 3 : Sound Blaster Live!, 1 350 FF TTC

Le moniteur

ATTENTION : une baisse des prix qui ira jusqu'à 22 % sur certains produits IIYAMA aura lieu le 1er janvier.

Config 1 : 17" IIYAMA A701GT, 3 620 F TTC
Config 2 : 17" IIYAMA A701GT, 3 620 F TTC
Config 3 : 19" IIYAMA S-901GT, 4 850 F TTC



ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîte ». Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix, puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

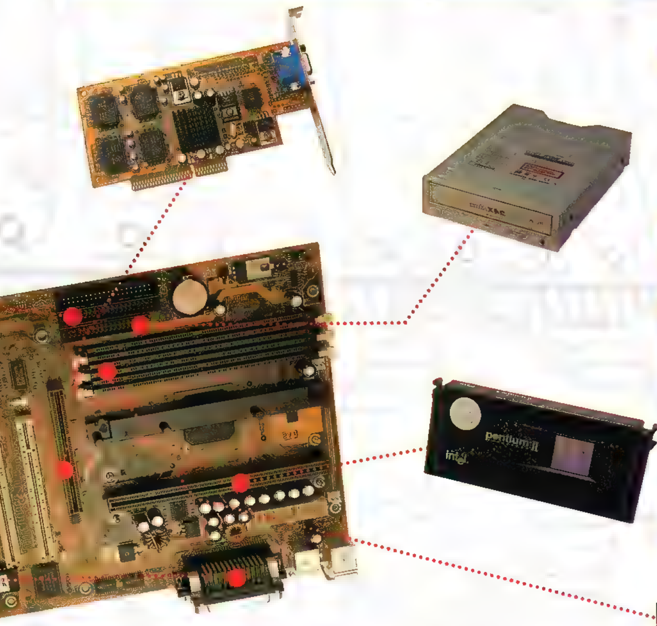
La carte vidéo

Avec le comparatif du mois dernier et les news de ce mois-ci, je crois que tout est dit. Enfin pour ceux qui n'ont pas compris. Il est évident que vous pouvez monter, en plus, des cartes à base de Voodoo II pour profiter des jeux Glide (Environ 800 F TTC).

Config 1 : Lightspeed 3300 (3DFX Banshee) de STB, 16 Mo de SGRAM, bus AGP 1X, 890 TTC ou Maxi Gamer Phoenix de Guillemot, 16 Mo de SGRAM bus AGP 1X, 790 F TTC.

Config 2 : Velocity 4400 (Riva TnT) de STB, 16 Mo de RAM, bus AGP 2X, 850F TTC ou Rage Fury (ATI Rage 128) de ATI , 32 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 290 F TTC.

Config 3 : Rage Fury (ATI Rage 128) de ATI, 32 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 290 F TTC.



LE LECTEUR DE DVD-ROM/CD-ROM

Les lecteurs de CD-Rom vivent leurs derniers mois. En effet, les lecteurs de DVD-Rom permettent la lecture des CD-Rom en 32X. Alors pourquoi pas un DVD-Rom pour pouvoir profiter des DVD-Vidéo, grâce à une carte comme la All In Wonder Pro de ATI qui, outre l'accélération 3D du Rage Pro, offre la lecture des DVD-Vidéo, un Tuner TV et une entrée/sortie vidéo ? NB : le nouveau kit DVD de Guillemot vous offre également le meilleur des deux mondes.

Config 1 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Config 2 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Config 3 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Le processeur

Évitez les Cyrix (même les 6x86MX ou MII), dont la FPU est vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. Les K6 2 3DNow! ont relancé AMD dans la course à la puissance pour les jeux, en permettant d'upgrader des cartes mère à base de chipset TX ou HX (voir Joy n° 96). Le nouveau Celeron 333 A, équipé de 128 Ko de cache, est à l'heure actuelle celui qui offre le meilleur rapport performance/prix, d'autant plus que, monté sur la bonne carte mère, il peut parfois atteindre 450 MHz.

Config 1 : K6 2 3DNow! 400 MHz, environ 1 850 F TTC

Config 2 : Mendicino (Celeron 333 A), environ 980 F TTC

Config 3 : Pentium II 450 MHz, 4 150 F TTC



La carte mère

Le choix est le suivant :

- D'un côté, une technologie à base de Super Socket 7 AGP, avec bus externe à 100 MHz, qui offre des rapports performance/prix très intéressants, surtout avec le K6 2 3Dnow! d'AMD et le futur K6 3.

-En face, l'architecture Intel Slot 1 avec bus AGP, dont les points forts sont le DIB (Dual Independent Bus, qui permet des échanges directs entre processeur central, mémoire cache et mémoire vive) et surtout la FPU (floating point unit) du PII. Vérifiez bien que votre carte mère est à base de chipset BX, qui permet une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 450 MHz, et qui supporte le futur Katmai d'Intel. (Sur la carte, les jumpers sont même prévus pour du 800 MHz.)

Config 1 : MSI 5169 de Microstar (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 600 F TTC
Ou P5A de Asus (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 650 F TTC

Config 2 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 730 F TTC ou GigaByte 686BXC (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 800 F TTC

Config 3 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 730 F TTC ou P2B 440BX de Asus (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 950 F TTC

La RAM

Minimum vital sous Windows 95 : 32 Mo. L'augmentation de performance est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà. Windows 98 étant encore plus gourmand que Windows 95, je vous invite à investir rapidement dans 64 Mo. Mais faites gaffe aux prix : la RAM fluctue de façon importante, ces derniers temps.

Attention : la fréquence de bus externe des Pentium II et des K6 2 3DNow! (100 MHz) nécessite de la SDRAM particulière (RAM PC 100). Mauvaise nouvelle pour ceux qui ne peuvent monter que de la Simm : cette dernière vient d'augmenter de 100 % !

Config 1 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 690 F TTC

Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 690 F TTC

Config 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 1 390 F TTC



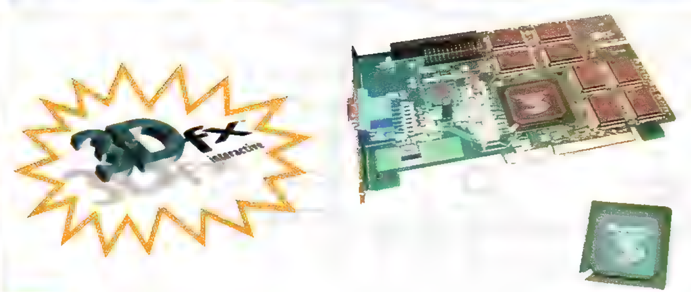
NEWS 3D

PAR STÉPHANE QUENTIN

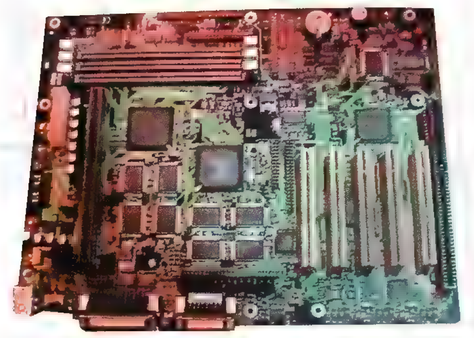
Jamais 2 sans 3

ou la nouveauté dans la continuité

Ça y est ! Le fabricant de cartes 3D préféré des joueurs vient d'annoncer sa, ou plutôt ses nouvelles cartes pour 1999 : la Voodoo 3 2000 et la Voodoo 3 3000. Et la question que tout le monde se pose est : la fin du règne des nouvelles ATI 128 et Riva TnT a-t-il déjà sonné avant d'avoir commencé ?



Depuis fin 1995, soit maintenant 3 ans, 3Dfx tient, dans le cœur des joueurs, une place de choix. Et il y a de quoi : les cartes à base de chipset Voodoo (Voodoo 1, Voodoo 2 et Banshee) ont, chacune en leur temps, tenu le haut du pavé en terme d'accélération 3D, ainsi que de richesse de jeux compatibles. 3Dfx était, en effet, le seul à offrir le support cumulé des API Direct3D, OpenGL et... Glide. Et pour cause, puisqu'il n'a jamais laissé personne accéder à ce dernier.



En décembre 97, la Voodoo 2 s'offrait même le luxe d'annoncer un mode SLI, qui permettait de faire tourner deux Voodoo 2 ensemble, pour des performances presque doublées et, au final, un gain monstrueux en fluidité. Dépasser allègrement les 100 images par seconde en 640x480, c'était du jamais vu. Mais depuis, la nouvelle génération des TnT et autre Rage 128 a su séduire un public de joueurs de plus en plus nombreux. Leurs arguments sont résolument différents de ceux de 3Dfx, puisqu'ils mettent en avant les hautes résolutions et le mode 32 bits au détriment du nombre d'images par seconde. Monter jusqu'en 1280x1024 en mode 32 bits, ça fait sévèrement chuter le frame rate. Mais même s'il oscille, selon le type de carte (voir comparatif du mois dernier), entre 20 et 40 images seconde, la jouabilité reste excellente. En contrepartie, les hautes résolutions offrent une finesse de grain incroyablement meilleure et le mode 32 bits permet l'affichage en millions de couleurs.
À l'heure actuelle, la bataille se joue ainsi : fluidité extrême côté 3Dfx contre beauté graphique côté TnT et ATI 128... 3Dfx pouvait-il dignement laisser cette menace planer sur son empire sans réagir ?
Au Comdex de Las Vegas, en novembre dernier, 3Dfx annonce sa Voodoo 3 par une attaque frontale caractérisée : « 65 images par seconde, continuellement et quelle que soit la complexité de la scène à afficher, tel est l'idéal pour jouer, disent-ils. 24 images seconde, c'est bon pour du cinéma, mais certainement pas pour du jeu. » La Voodoo 3 3000 répondra donc à ces impératifs, tout en montant jusqu'en 1280x1024.
Pour obtenir un tel frame rate dans une résolution de 1280x1024, la nouvelle puce de 3Dfx devra dégager une puissance de 366 Mpixel/s. Or 366 Mpixel/s, c'est exactement la puissance de deux Voodoo 2 en SLI. La Voodoo 3 3000 n'est donc pas une puce plus puissante que ce que propose déjà 3Dfx, mais une puce plus équilibrée : elle récupère sur la fluidité excessive du SLI, pour enfin dépasser le 1024x768, ce qui était le maximum autorisé jusqu'à présent.
Pour atteindre cet équilibre, qu'ils annoncent idéal, 3Dfx a fait un choix stratégique très important : estimant que passer leur rendu (anciennement 16 bits) en mode 32 bits réclamait trop de puissance processeur (50 %), ils ont choisi pour la Voodoo 3 un mode intermédiaire de 22 bits. Même si l'écart se réduit entre 3Dfx et les autres constructeurs, il n'en reste pas moins que ces derniers, du fait de leur architecture 32 bits, n'affi-

chent qu'un frame rate d'environ 40 fps en 1280x1024. Et on risque de retomber peu ou prou dans le même dilemme qu'aujourd'hui : que privilégier ? Un peu plus fluide ou un peu plus beau ? 3Dfx ou un autre ? Mais nous ne serons pas les seuls, nous autres consommateurs, à nous poser la question : les développeurs auront également leur mot à dire puisque, si le Glide reste une API très puissante et simple d'accès, elle les limite à l'usage de textures 256x256x16 bits, tandis qu'OpenGL et Direct3D sont en constante évolution.

La Voodoo 3 est donc une carte 2D/3D AGP en mode 2X, qui reprend la puissance brute de 2 Voodoo 2 en SLI, avec l'architecture 2D améliorée du Banshee. Elle emportera à son bord de 16 à 32 Mo de SGRAM ou SDRAM. D'après 3Dfx, les performances sont multipliées par deux par rapport à la Voodoo 2 seule. 3Dfx déclinera sa puce sur 2 cartes différentes : la Voodoo 3 2000 est une carte destinée à l'intégration d'entrée et de milieu de gamme. Elle aura une puissance 1,5 fois supérieure à la Voodoo 2 et utilisera un Ramdac de 300 MHz (2048x1536 en 65 Hz). La carte qui nous intéresse, nous les joueurs qui demandons un maximum de performance, est la Voodoo 3 3000. Cette dernière aura une puissance de 366 Mpixel/s, avec un processeur tournant à 183 MHz (la Voodoo 1 avait une puissance de 45 Mpixel/s), et utilisera un Ramdac de 350 MHz permettant d'atteindre le 2048x1536 en 75 Hz.

La 2D n'aura rien à envier aux autres cartes car, à l'instar de la Banshee, toutes les fonctions de l'interface graphique de Windows seront câblées en hardware via un moteur 128 bits. Et les fonctions 3D supportées seront celles avancées de Direct3D 6, c'est-à-dire le Multi-Texturing en une passe (introduit avec le Voodoo 2), le Tri-linear Mip-Mapping en une passe et enfin le Bump-Mapping en une passe. La gestion du channel alpha (pour les transparences) viendra compléter un accélérateur polygonal de dernière génération, pouvant utiliser toutes les nouvelles fonctions à la mode.

Il est évident que la carte sera entièrement compatible OpenGL 1.2 et Direct3D 6, ainsi que Glide 2.0 et 3.0. Elle comprendra de plus une sortie TV, pour les TV haute définition, et il existera une version destinée aux écrans LCD. Comme vous pouvez le constater, la Voodoo 3 ne créera pas la révolution que l'on a connue avec la Voodoo 2. La vraie révolution chez 3Dfx a pour nom de code Rampage et sera présentée l'été prochain, sans doute à l'occasion de l'E3.

65 images par seconde, continuellement et quelle que soit la complexité de la scène à afficher

Dernière minute !

3Dfx vient de racheter la société STB (Symply The Best) pour pouvoir être présent sur le marché de l'intégration. Il est donc évident que la Voodoo 3 sera la premiere carte commercialisée directement par 3Dfx, contrairement à la Voodoo 2 qui a été vendue par Diamond et Creative Labs.

Un PC toujours vert !

Certains d'entre vous doivent connaître Evergreen, technologie qui propose des upgrades processeurs. Ils viennent de dévoiler leur dernier produit qui permet l'accession de la technologie Pentium II et Super Socket 7 à des 486 et Pentium de première génération.

Après leur 486 upgrade (AMD 5x86) et leur MxPro upgrade (Idt Winchip), la société Evergreen vient d'annoncer EclipsePCI et Super-7 EclipsePCI, deux cartes qui permettent aux possesseurs de 486/Pentium/Pentium Pro de monter des Celeron A (avec 128 Ko de cache) sur socket 370, ou des AMD K6-2 sur Super Socket 7.

Les cartes EclipsePCI s'enfichent sur un slot PCI disponible et comprennent soit un chipset Intel 440BX (Socket 370), soit un chipset VIA MVP3 (Super Socket 7). Elles supportent jusqu'à 256 Mo de SDRAM au format SODIMM et seront disponibles en mars 1999.

Côté performances, Evergreen annonce des performances identiques à une plate-forme neuve. Néanmoins, pour nous les joueurs dont le bus AGP et les disques durs rapides sont des facteurs essentiels, l'upgrade est dénué d'intérêt. Une telle solution s'adresse à ceux qui ne souhaitent pas changer leur carte mère par souci de simplicité d'installation ou qui ont de nombreuses machines à faire évoluer : pour les tâches de bureautique courantes, ce peut être une solution envisageable.

Notons cependant que le prix proposé est trop élevé : 3 490 F TTC, avec un processeur Celeron A 333 MHz, 64 Mo de RAM. À titre de comparaison, une carte mère BX (Abit BH6), plus un processeur Celeron A 333 MHz et 64 Mo de SDRAM reviennent à 2 400 F TTC. Enfin, la simplicité, ça se paye !

DOSSIER

PAR STÉPHANE QUENTIN

Le PC 99

Le Père Noël vient à peine de partir en vous laissant un PC tout neuf, et voilà déjà les pages qui fâchent. C'est bon, je me mets à la console ... 1999 sera l'année non plus du PC mais des PC, puisque nos amis les fabricants de processeurs s'évertuent à transformer notre pompe à fric préférée en plateforme propriétaire.

Processeurs

KNI contre 3Dnow !

Si l'augmentation des fréquences est inéluctable en 1999 (on parle de 800 MHz vers le fin de l'année) (NDRC : Si je puis me permettre, Argh !), c'est surtout au niveau de l'architecture des processeurs que le combat risque d'être sanglant. Pour les jeux, les deux acteurs que sont Intel et AMD se battent à coups de fonctions avancées pour optimiser les calculs 3D dont nos petits jeux sont excessivement friands. Malheuresement, les processeurs Cyrix visent un marché grand public en termes de prix/performance, qui risque, comme ce fut le cas en 1998, d'être encore un peu en retrait en terme de FPU. On les attend cependant fin 1999, avec un processeur dans lequel battra un nouveau cœur Jalapeno (nom de code M3D) intégrant les fonctions 3Dnow! d'AMD.

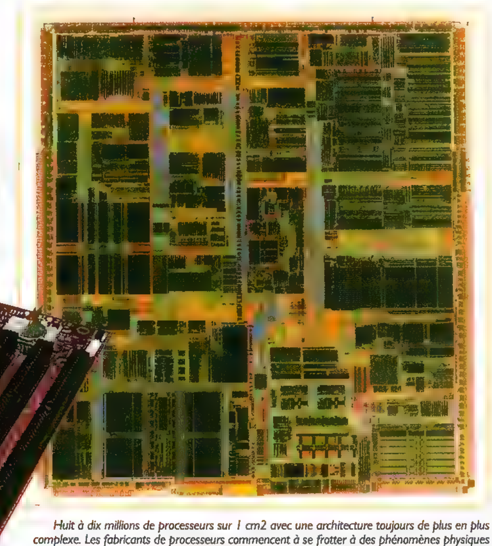
A tout seigneur, tout honneur

Intel a dévoilé les premières spécifications de son prochain processeur (nom de code Katmai) qui est le digne successeur des Pentium II.

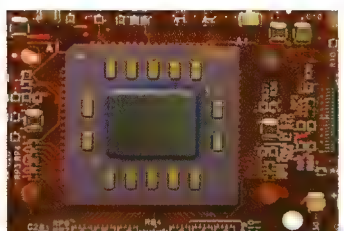
- fréquence de 450 et 500 MHz
- 512 Ko de cache de niveau 2
- 72 nouvelles instructions dédiées à la 3D, vidéo, audio (KNI Katmai New Instructions)
- architecture P6 (Pentium II) : exécution dynamique, prédiction de branchements, instructions MMX.

Les instructions KNI sont l'équivalent des instructions MMX introduites en 1996. Cependant, alors que le MMX ne s'intéresse qu'aux nombres entiers, les instructions KNI ne s'appli-

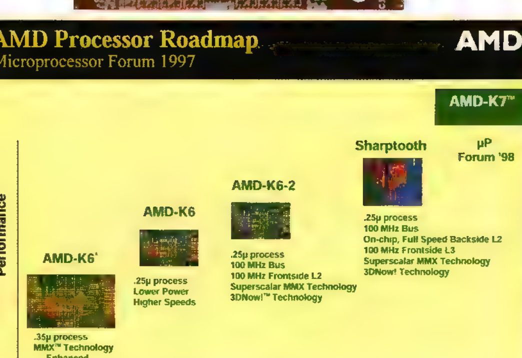
Le K7 monté sur le slot A, qui ressemble comme deux gouttes d'eau au slot 1 d'Intel, mais qui permet une fréquence de bus externe de 200 MHz (bus EV6 dérivé de la technologie digitale).



Huit à dix millions de processeurs sur 1 cm2 avec une architecture toujours de plus en plus complexe. Les fabricants de processeurs commencent à se frotter à des phénomènes physiques hallucinants (effet tunnel, bit quantique, porosité de la matière).



Le K7 d'AMD, qui pourrait bien mettre à mal le Katmai d'Intel.



La road map de AMD, qui met en évidence les différentes spécificités des processeurs .25m process : technologies de gravure de 0.25 microns. Pour pouvoir augmenter la fréquence et pour mettre plus de transistors, il faut pouvoir faire des processeurs de plus en plus petits. L'année 1999 verra apparaître des processeurs en 0.18m. Les usines qui fabriquent de tels processeurs valent plusieurs milliards de dollars, et seuls quelques fabricants peuvent accéder à cette technologie.



Le Celeron A d'Intel emporte sa mémoire cache directement à bord du processeur. Pour réduire les coûts de fabrication, Intel va abandonner la plaque électronique du Slot 1 (utilisée pour le Pentium II pour y installer la mémoire cache) au profit du Socket 370. Le Celeron 366 MHz, en 1999, aura donc l'apparence d'un processeur Socket 7.

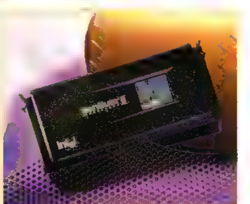
quent qu'aux calculs en virgules flottantes. L'un des principaux défauts des instructions MMX est qu'ils sont peu adaptés au calcul géométrique 3D. Seule la FPU (Floating Point du processeur) pouvait jusqu'à présent effectuer les lourds calculs que nécessitent les transformations géométriques 3D. De plus, Intel avait fait une lourde erreur à l'époque, puisqu'il faut 8 cycles d'horloge, pour switcher entre le registre MMX et le registre FPU, d'ou une perte de performances. Intel a donc rajouté, dans la FPU de son Katmai, 8 nouveaux registres 128 bits directement attachés aux fonctions KNI suivant la méthode SIMD (Single Instruction Multiple Data), qui permettent donc aux KNI de prendre toute leur puissance.

De plus, sur les 72 nouvelles instructions, 12 correspondent au traitement de l'image, de la vidéo (encodage MPEG2) et de l'audio (reconnaissance vocale), et 8 à l'architecture mémoire qui permet l'optimisation des flux de données. Ces instructions utilisant la technique des NURBS (voir encadré) permettent une nouvelle approche de la programmation des jeux. Effectivement, les KNI peuvent être utilisés non seulement pour améliorer le design de nos jeux, mais également dans le domaine la compression de données (compression fractale, texture procédurale, compression des données de trajectoire, compression MPEG2...) qui permettront un usage plus fluide des jeux via Internet.

Il est bien évident que l'apport des KNI ne sera réel que dans les applications utilisant ces instructions. Et cela ne sera le cas que mi-99. De plus, il est clair que lors du lancement du produit en mars 99 de nombreuses applications seront annoncées en même temps.



Le fameux Slot 1 d'Intel, qui a coupé court à la concurrence en 1998, permet de monter le futur Katmai avec une cartouche SECC2 légèrement modifiée par rapport à celle du Pentium II (SECC1) pour améliorer le refroidissement.



Le Pentium II avec cœur Deschutes (0.25m) se verra voler la primeur par le Katmai et ses nouvelles instructions.

PAR STÉPHANE QUENTIN

Un challenger de poids

AMD reste le seul à pouvoir concurrencer Intel sur les applications lourdes en calculs à virgules flotantes, et notamment les jeux. Si la FPU du K6 2 est moins bonne que celle du pentium II à fréquence égale, cet été l'apport des instructions 3Dnow ! a mis en évidence la capacité d'AMD d'offrir non pas simplement des clones des processeurs Intel, mais une réelle alternative (voir Joystick n°95). En 1999, AMD compte ne pas en rester là. La première étape va consister à sortir le K6-3 (nom de code Sharptooth), un K6-2 amélioré (256 Ko de cache implémenté directement au cœur du processeur ; carte mère super socket 7). Il fonctionnera à une fréquence de 400 à 450 MHz et sera l'ultime solution pour les cartes mère Super 7. En terme de performances, il devrait mettre à mal les processeurs d'entrée de gamme de Intel, type Celeron 366, sur le nouveau Socket 370, et même les Pentium II 450 MHz.

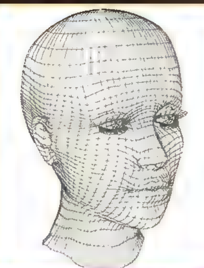
Face au Katmai d'Intel, la réponse d'AMD est le K7, et alors là attention les yeux. Le concepteur, chef de projet du K7, est un ancien de chez Digital, et son bébé risque bien de faire de l'ombre à Intel en terme de performance. Au menu, une nouvelle architecture de 7e génération, et notamment une FPU de type super scalaire qui devrait être la plus puissante disponible. Il utilise un bus externe à 200 MHz, compatible avec le bus EV6 des processeurs Alpha de digital. Il intègre également deux unités de calcul 3Dnow ! Il sera disponible mi-99 à des fréquences à partir de 500 MHz. Pour les jeux, il est clair que le choix devra se faire entre le K7 et le Katmai, mi-99, mais c'est surtout l'impact auprès des développeurs des deux jeux d'instruction 3Dnow! et KNI qui devra guider notre choix.

Les NURBS au secours d'Intel

Les instructions KNI sont fondées sur la technique des NURBS (Non-Uniform-Rational-B-Spline) (NDRC : du nurbs pour les nerds !).
Les splines sont des lignes courbes utilisées souvent en infographie (courbes de Béziers), calculées grâce à des formules mathématiques et non comme une succession de points. Les B-Splines sont des fonctions mathématiques particulières extrapolées des splines. Exemple : pour dessiner un polygone en forme de sphère, il faudrait par la méthode classique donner les coordonnées de chaque point de la sphère dans l'espace. Grâce au B-Splines, il suffit de donner le centre, le rayon et la fonction mathématiques qui exprime le fait que chaque point de la sphère est à la même distance du centre.
Le NURBS correspond à l'ensemble des ces B-Splines qui décrivent les objets 3D.



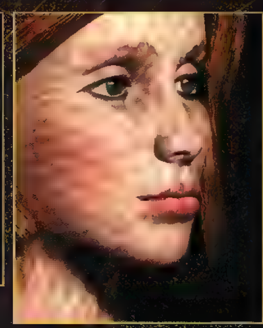
Images 1 : On utilise les B-Splines pour décrire les traits du visage. Il suffit de quelques points correspondant aux différentes courbes du visage : à chaque nouveau point correspond une fonction mathématique qui décrit la portion concernée.



L'ensemble des B-Splines est rassemblé pour former l'entité NURBS, qui est en fait en ensemble de points et de fonctions mathématiques.
Il faudrait dix fois plus d'informations pour créer le même visage, grâce à la technique polygonale classique.



Un rendu flat-shading donne déjà une idée de la qualité obtenue. Le visage est presque photoréaliste. Un rendu d'un visage créé par des polygones classiques serait plus angulaire.



Le rendu final avec les textures est extraordinairement réel.

Cartes Mère

Le fameux Socket 370 est mécaniquement identique au Socket 7, mais utilise l'interface P6 des Pentium II (chipset BX).

Slot 1 contre Slot A

Si 1998 a vu l'émergence de deux supports mécaniques pour les PC (Slot 1 et Super Socket 7), l'année 1999 sera celle de l'explosion des supports. Pas moins de quatre supports seront disponibles (Slot 1, Slot A, Socket 370, Super Socket 7) ; ce qui signifie à peu de choses près, la fin des upgrades processeurs.

La valse des chipsets

Devant l'affluence de tous ces nouveaux processeurs, il est clair qu'en 1999 choisir un PC reviendra à choisir un processeur et une carte mère. Fini l'éternelle question de savoir si telle ou telle carte mère supportera un futur processeur, il faudra encore plus qu'aujourd'hui choisir son camp :

achetez vendez



PROCHAINEMENT OUVERTURE
AUX SABLES D'OLONNE

aux meilleurs prix

CYNER J

Des professionnels
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !

PC CD ROM
SPEED BUSTER

PC CD ROM
SAGA

PC CD ROM
POPULOUS 3



	Ville	Magasin	Adresse	Téléphone
	AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	04 42 23 27 66
Nouveau	AVRANCHES	CYNER-J	9, rue du pot d'étain 50300	02 33 58 88 01
Nouveau	BETHUNE	CYNER-J	66, rue Saint Pry - 62400	03 21 52 09 15
	CHERBOURG	CYNER-J	49, rue Grande Rue - 50100	02 33 53 35 17
	COUTANCES	CYNER-J	5, place de la Poissonnerie - 50200	02 33 45 68 95
	DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	01 69 03 45 70
	ETAMPES	CYNER-J	11, av. de la Libération - 91150	01 60 80 17 47
Nouveau	FRANCONVILLE	CYNER-J	109, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130	01 34 13 59 40
Nouveau	ISLE SUR LA SORGUE	CYNER-J	800, cour Fernande Peyre - 84800	04 90 38 49 94
	LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	05 46 50 56 96
	LESNEVEN	CYNER-J	11, rue Notre Dame - 29260	02 98 21 09 93
	LIMOGES	CYNER-J	35 bis, av. Garibaldi - 87000	05 55 10 97 97
	LYON	CYNER-J	3, quai Jules Courmont - 69002	04 78 37 15 13
	MARMANDE	CYNER-J	8 bis, allée Gambetta - 47200	05 53 20 88 13
	MARSEILLE	JEUX ACTUELS	159, rue de Rome - 13006	04 91 48 56 92
	MONTBELIARD	CYNER-J	43, rue Clémenceau - 25200	03 81 94 93 95
	STRASBOURG	CYNER-J	9, rond-point de l'esplanade - 67000	03 88 45 07 26
	MORCENX	CYNER-J	18, place Aristide Briand - 40110	05 58 04 19 68
	NICE	CYNER-J	256, av. de la Californie - 06200	04 93 71 55 71
Nouveau	NOYON	CYNER-J	40 bis, rue Saint Eloi - 60400	03 44 44 37 90
	ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	02 38 62 65 55
	ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	05 46 38 81 00
	ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	05 46 99 81 25
	ST FRANCOIS LA GUADELOUPE	CYNER-J	Rue Schoelcher - 97118	05 90 88 42 63
Nouveau	TOURS	CYNER-J	21, rue Marceau - 37000	02 47 61 73 80
	VIENNE	CYNER-J	25 bis, rue Joseph Brenier - 38200	04 74 53 55 63

PC CD ROM
SETTLERS 3

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

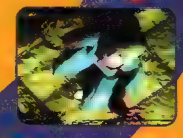
Contactez dès maintenant le Service Développement au 05.46.99.81.25

VIVEZ VOTRE PASSION

PC CD ROM
ROGUE SQUADRON



PC CD ROM
SANITARIUM



PC CD ROM
TONIC TROUBLE



PC CD ROM
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés

CYNER J

PAR STÉPHANE QUENTIN



Les fabricants de chipsets comme VIA et son Appolo Pro permettent aux fabricants de cartes mère de proposer des alternatives à Intel.

- K6-2 et K6-3 sur Super Socket 7
- Celeron A sur Socket 370
- K7 sur Slot A
- Katmai sur Slot 1

Les quatre plus grands fabricants de chipsets (puces gérant les différents éléments du PC) que sont Intel, Ali, Via et SiS permettent aujourd'hui de faire son choix pour l'avenir :
Slot 1 : chipset Via Apollo Pro, SiS 5600, Intel 440BX
Super Socket 7 : chipset Ali Alladin V, Via Apollo MVP3
Socket 370 : chipset Intel 440LX et 440ZX et 440BX
Slot A : peut être AMD

Dans les mois qui viennent, de nouveaux chipsets seront disponibles pour prendre en compte non seulement ces futurs processeurs, mais également la gestion de nouvelles fonctionnalités comme :

- Gestion d'une nouvelle interface disque dur Ultra Dma 66.
- Gestion de nouveaux types de mémoire DDR SDRAM ou SDRAM II (ayant une bande passante de 1,6 Go par seconde) ou encore RDRAM Rambus (ayant une bande passante de 2,4 Go par seconde). C'est grâce à ces nouvelles mémoires, que les fréquences de CPU peuvent atteindre 800 MHz.
- Gestion de nouveaux bus de données tels que l'IEEE 1394, qui permettra de supporter les débits vidéo pour l'encodage MPEG2
- Gestion de l'AGP en mode 4X pour encore une fois doubler la bande passante des cartes 3D.
- Gestion probable des bus PCI 5.2 qui offrent eux aussi une bande passante supérieure.

Le bus ISA tend à disparaître complètement dans ces futures configurations avec simplement un seul connecteur sur les cartes mère. En termes de connectique externe, il ne devrait subsister qu'un seul port série, un port parallèle, les connecteurs PS2 et bien sûr les 2 bus USB que l'on reliera à un hub USB au pied du moniteur, non seulement pour y connecter souris, clavier, joystick, mais également pour relier les PC en réseau.

Cartes vidéo & écrans



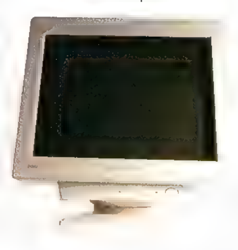
L'année 1999 verra une nouvelle bataille dans la guerre que se livrent les fabricants de cartes 3D.
On verra apparaître les cartes à base de 3Dfx Voodoo 3 (voir news), la nouvelle Matrox G400, la future génération d'ATI, le Riva TNT 2 et le Vanta, la Videologic Power VR 250, le S3 Savage 3D 2. Toutes ces cartes seront bien évidemment sur bus AGP 4x et offriront une optimisation KNI et 3Dnow!. Ellse seront optimisées pour les API OpenGL et Direct3D et participeront à l'accélération du futur Windows 2000 et de son interface Chrome. Elles supporteront des résolutions en 3D très élevée (jusqu'au 1920x1440) grâce à 32 Mo de mémoire. Les fonctions de base sont le Multi Texturing, l'Anisotropic Filtering (voir glossaire 3D n° 97 p.139), le Bump Mapping en un cycle d'horloge, un rendu 3D sur 32 bits, des techniques avancées de compression de textures à l'instar du S3TC (Savage 3D).

De plus, Intel, avec son futur Whitney, un chipset incluant directement à son bord l'évolution de son chip graphique I740, risque bien d'envahir le marché des PC des jeux bas de gamme, avec des performances moyennes. Reste donc, pour les constructeurs classiques de cartes 3D, la fuite en avant vers un très haut niveau de performance.

Les écrans sont en plein bouleversement. L'année 1999 verra la démocratisation des écrans plats, puisque même 3DFX annonce une Voodoo 3 avec un sortie flat panel (la LCDfx). Les 17 pouces seront l'entrée de gamme pour pleinement exploiter les capacités des nouvelles cartes 3D, et les moniteurs de 19 et 21 pouces seront ceux qui permettront l'utilisation des jeux dans des résolutions de 1600x1200.



Les écrans plats (Flat Panel) devraient se démocratiser en 1999, tandis que les tubes CRT classiques verront leurs prix chuter dramatiquement.




Le PC
Bower
Joystick
est chez


BOWER
joystick
SÉRIE LIMITÉE



PAR STÉPHANE QUENTIN

La vitesse en millions de couleurs

Voilà bientôt quatre mois que l'on vous parle du nouveau processeur d'ATI : le Rage 128. Le comparatif du mois dernier vous a déjà éclairé sur les performances de la bête, mais une revue en détail s'imposait.



Half-Life en 1024x768 tourne à 27 images par seconde.

Janvier 99 TOP HARD Joystick

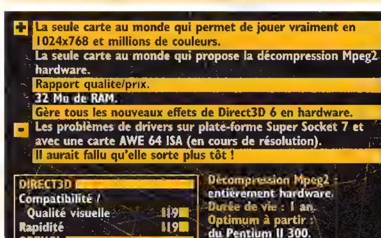
Le match Ati 128 GL contre nVidia Riva TnT

	ATI Rage Fury 32 Mo	STB Velocity 4400 16 Mo
Type de puce	ATI Rage 128 GL	nVidia Riva TnT
Type de bus	AGP	AGP/PCI
Version du drivers	0.37	0.48
	Z-Buffer 32 bits Rendu 32 bits	Z-Buffer 24 bits Rendu 32 bits
D3D		
3D Mark 99 Pro		
640x480x16 bits	2732	2750
1024x768x16 bits	1776	1505
640x480x32 bits	2450	2240
1024x768x32 bits	1507	1110
Half-Life (Blowout)		
640x480x16 bits	30 fps	30 fps
1024x768x16 bits	27 fps	20 fps
OpenGl		
Quake 2 (3.20)		
640x480x16 bits	68,5 fps	78,2 fps
1024x768x16 bits	35 fps	38,2 fps
640x480x32 bits	67,8 fps	61,6 fps
1024x768x32 bits	34.2 fps	25,5 fps
Prix	1490 TTC 890 TTC (16 Mo)	1290 TTC 850 TTC
Bundle		conflict freespace
Autres	sortie TV + decompression Mpeg2 Hardware	sortie TV
Note Joystick	18	16

La puce ATI 128 GL équipe 3 cartes. La première, la XPERT 128, est équipée de 16 Mo de SDRAM. Elle est destinée aux intégrateurs et aux possesseurs de petits moniteurs, soit jusqu'au 15 pouces. À partir du 19 pouces, vous pouvez choisir entre la Rage Magnum et la Rage Fury. Toutes deux proposent en effet 32 Mo de SDRAM et une sortie TV. Seul le package varie de l'une à l'autre. La Magnum est livrée avec toute une série de softs 3D, qui la destinent aux stations 3D d'entrée et de milieu de gamme, tandis que la Fury, livrée avec plusieurs jeux en bundle, s'adresse clairement aux joueurs. Et là, je sens que ceux qui ont un 17 pouces commencent à flipper parce que je les ai oubliés… Que nenni ! Si tel est votre cas, vous pouvez indifféremment choisir l'une ou l'autre. Sachez seulement que la 16 Mo est environ 10% moins rapide.

Les résultats parlent d'eux-mêmes : la Rage Fury est à l'heure actuelle la carte la plus polyvalente et la plus rapide dans les hautes résolutions et en millions de couleurs. Ceci est rendu possible par l'architecture super scalaire des 2 pipelines 3D 128 bits, qui permet de manipuler 2 pixels par cycle d'horloge. Comme vous pouvez le constater dans les résultats, les petits gars d'ATI ont tout misé sur les hautes résolutions (à partir du 1024x768) et les millions de couleurs. Pour des résolutions inférieures, c'est une carte à base de Riva TnT qui s'impose. Le Rage 128 est le seul processeur, avec le Riva TnT, à effectuer du Bump Mapping en un seul cycle d'horloge. Associé aux fonctions de Multi Texturing, de Trilinear Filtering et d'Anisotropic Filtering, cela promet une débauche d'effet très impressionnante. L'autre caractéristique très intéressante du Rage 128, c'est sa décompression MPEG 2 totalement hardware, qui permet la lecture de films DVD sans surcharger le CPU. À titre de comparaison, la lecture d'un fichier MPEG 2 laisse 80 % des ressources processeur disponibles (ben oui, les 20 % sont pour l'interface IDE) et d'ailleurs, là, je suis en train d'écrire mon texte sous Word 97, et j'ai environ 8 applications qui tournent derrière : connexion Internet, Photoshop 5… Avec Star Trek First Contact en fond d'écran ! Exit les cartes d'accélération spécialisées de type Real Magic Holywood. En comparaison avec le riva TnT, il reste simplement 50 % du CPU disponible. Je vous laisse imaginer ce qui se passera quand les textures seront au format MPEG 2 !

En conclusion, ATI a réalisé l'ultime carte 2D/3D pour le jeux et le multimédia. Ses performances, et surtout son Client OpenGL complet, en font également une carte très intéressante pour ceux qui utilisent des softs de 3D sous NT.



+
- La seule carte au monde qui permet de jouer vraiment en 1024x768 et millions de couleurs.
- La seule carte au monde qui propose la décompression Mpeg2 hardware.
- Rapport qualité/prix.
- 32 Mo de RAM.
- Gère tous les nouveaux effets de Direct3D 6 en hardware.

-
- Les problèmes de drivers sur plate-forme Super Socket 7 et avec une carte AWE 64 ISA (en cours de résolution).
- Il aurait fallu qu'elle sorte plus tôt !

DIRECT3D
Compatibilité / Qualité visuelle 19
Rapidité 19
OPENGL
Compatibilité / Qualité visuelle 19
Rapidité 19

Décompression Mpeg2 entièrement hardware.
Durée de vie : 1 an.
Optimum à partir du Pentium II 300.

Rapport qualité/prix 19

NOTE GLOBALE 18

DELTAROM PARIS
81, Rue d'Amsterdam
75008 PARIS
Tél : 01.45.26.17.17



DELTAROM RUEIL
65, Ave Paul Doumer
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01.47.08.08.30

Configurations Multimédia Modulables selon vos besoins

DELTA WORK

- Carte Mère Gigabyte Chipset Intel 440 BX
- 3 Isa / 4 Pci / 1 Agp / Ctrl. Udma
- Boitier Moyenne Tour ATX
- **32 Mo de SDRAM à 100 Mhz**
- **Disque Dur 3,2 Go Ultra DMA**
- **ATI XPERT@WORK 98 AGP 2X 8Mo**
- **Ecran 15" PANASONIC E50**
- Carte son Sound Blaster 16 PnP
- Lecteur CDROM 32X
- Lecteur disquettes 3,5" - 1,44 Mo
- Clavier 105 touches PS/2
- Souris PS/2
- Enceintes 160 W

Pentium II 350 Mhz	6 390 F TTC
Pentium II 400 Mhz	7 290 F TTC

DELTA EXPERT

- Carte Mère Asustek P2B - Intel 440 BX
- 3 Isa / 4 Pci / 1 Agp / Ctrl. Udma
- Boitier Moyenne Tour ATX
- **64 Mo de SDRAM à 100 Mhz**
- **Disque Dur 6,4 Go Ultra DMA**
- **MILLENIUM G200 AGP 8 Mo SDRAM**
- **Ecran 17" PHILIPPS 107 S**
- Carte son SoundBlaster PCI 64
- **Lecteur CDROM 36 X**
- Lecteur disquettes 3,5" - 1,44 Mo
- Clavier 105 touches PS/2
- **Souris Microsoft Intellimouse**
- Enceintes 180 W

Pentium II 350 Mhz	8 890 F TTC
Pentium II 400 Mhz	9 790 F TTC
Pentium II 450 Mhz	10 890 F TTC

BOWER JOYSTICK : 12.990 F

JEUX PC CDROM

ANNO 1602	299 F	NBA LIVE 99	329 F
ARCANES	299 F	NHL HOCKEY 99	329 F
BALDUR'S GATE	325 F	POLICE QUEST SWAT 2	295 F
CAESAR 3	295 F	POPULOUS 3	349 F
CARMAGEDDON 2	295 F	RAGES OF MAGES	329 F
Chevaliers et Camelots	289 F	RAILROAD TYCOON 2	329 F
COLIN Mac RAE RALLY	329 F	RAINBOW 6	329 F
Combat Flight Simulator	349 F	RISE OF ROME	249 F
DUNE 2000	279 F	ROGUE SQUADRON	329 F
EUROPEAN AIR WAR	329 F	SETTLERS 3	329 F
FIFA SOCCER 99	329 F	SIN	329 F
GANGSTERS	329 F	SPEED BUSTERS	329 F
GRAND PRIX LEGEND	299 F	STARCRAFT	329 F
GRIM FANDANGO	339 F	STAR TREK KLINGON	299 F
HALF LIFE	299 F	TOMB RAIDER 3	329 F
HEXPLORE	269 F	TOTAL AIR WAR	279 F
LA CHINE	369 F	TOTAL ANNIHILATION : Batailles stratégiques	169 F
LANDS OF LORE 2	169 F	TOTAL ANNIHILATION : Contre attaque	169 F
M.I.A.	295 F	TOTAL ANNIHILATION : Edition Spéciale	249 F
MIGHT AND MAGIC 6	299 F	URBAN ASSAULT VF	329 F
MONACO GRAND PRIX	325 F	X-COM INTERCEPTOR	279 F
MOTO RACER 2	329 F	X-FILES	349 F

Les prix des jeux PC CDROM et des accessoires sont TTC et valables uniquement par VPC et sur notre magasin de Paris.
Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles.

OPTIONS DELTA EXPERT

DISQUE DUR 8,4 Go / 10,4 Go	+ 290 F / + 590 F
17" IIYAMA A 701 GT / A 901 HT	+ 1.390 F / + 2.790 F
VODOO BANSHEE AGP 16 Mo.	+ 350 F
Diamond Viper 550 / STB Velocity 4400 AGP.	+ 690 F
Lecteur DVD-ROM HITACHI GD 2500	+ 450 F
ATI 128 RAGE FURY	Tél.

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
81, Rue D'AMSTERDAM - 75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17 - Fax : 01 45 26 63 21

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

Règlement : Chèque Bancaire, mandat ou virement. Signature :

Référence	Prix
Port	
Total	

Forfait de port jeux CDROM : 32 F
Forfait de port Accessoires : 60 F
Forfait de port Configuration : 350 F pour 30 Kg
Pour les configurations, règlement par virement ou chèque certifié.

D E L C O

PAR GABRIEL LOPEZ

C'est le Delco

OK, OK, je sais... Ce qui vous intéresse, c'est de JOUER. Sinon, vous n'auriez pas entre les mains, l'excellent mais néanmoins sympathique magazine que vous savez... Oui mais, jouer oblige souvent à maîtriser un matériel de plus en plus complexe et sophistiqué. Dans ces conditions, quelques explications techniques, ça peut servir, non ? Alors, envoyez vos questions sur le « hardware » PC, suggestions, etc., à Joystick, C'est le delco, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex

OPTIONS DES CARTES MERE ASUSTEK P2B ?

Asustek est un fabricant de cartes mère qui décline ses modèles avec un grand nombre d'options différentes, d'où l'existence de quelques versions dotées de noms assez obscurs. La P2B est le modèle standard basé sur le chipset Intel 440 BX pour Pentium II (bus système à 100 MHz) sans options. La P2B-L intègre une carte réseau 100 Mbits/s (L=Lan), la P2B-LS comporte la carte réseau et une interface SCSI Ultra 2 (S=SCSI), la P2B-DS utilise deux Pentium II simultanément (D=double) et une interface SCSI (1).

MINIMUM DE RAM NÉCESSAIRE ?

Les choses sont relativement claires. La quantité de mémoire vive est directement liée au système d'exploitation. Sous Windows 95, un minimum de 32 Moctets est actuellement nécessaire (16 Moctets peuvent suffire, mais la vitesse s'en ressent, car le manque de mémoire centrale est compensé par plus d'accès sur le disque dur). Pour utiliser Windows 98 ou NT, il vaut mieux au moins disposer de 64 Moctets. Si vous employez des programmes de retouche/manipulation graphique ou que vous faites de la PAO, 128 Moctets sont souhaitables. Un système d'exploitation plus frugal, comme Linux, se contente de 8 Moctets sans trop pénaliser l'utilisateur. En matière de mémoire, il vaut mieux viser large que court, car la tendance est - et a toujours été - à l'inflation régulière en quantité. Avec les cartes mère actuelles, préférez une seule grosse barrette mémoire à deux modules ; le nombre de connecteurs mémoire disponibles a tendance à diminuer (autour de 3 slots DIMM en moyenne), et choisir de trop petites capacités peut vous bloquer pour une augmentation ultérieure. De plus, la différence de prix est faible entre une seule et deux barrettes donnant la même capacité. Tous les ordinateurs récents utilisent des mémoires type SDRAM. Les deux modèles courants sont la SDRAM PC66 et la SDRAM PC100. La première est dédiée aux machines qui ont un bus mémoire fonctionnant à 66 MHz (2), alors que le second type, bien que fonctionnant aussi à 66 MHz, est prévu pour des vitesses de bus mémoire de 100 MHz. Une option éventuellement intéressante (si vous recherchez le maximum de fiabilité, sur un serveur ou une machine professionnelle par exemple) est d'opter pour de la mémoire avec correction d'erreur (3). Si votre carte mère propose cette option, sachez que les barettes dites « ECC » (Error Correction Code) disposent d'un petit supplément de mémoire pour stocker des codes de vérification des données. En pratique, les erreurs de données simples (bits erronés en cas de saute secteur, etc.) s'autocorrigent d'elles-mêmes avec de la mémoire ECC.

CHANGER LE CPU SUR SOCKET 5 ?

Avec la disparition des Pentium « classiques », les solutions pour changer votre processeur deviennent plus restreintes. D'autant plus que ce type de carte mère ne supporte pas le bivoltage. Vous êtes donc limité à des processeurs fonctionnant avec une seule tension de 3.3 V (4). Parmi les processeurs MMX récents, voyez les Winchip C6 d'IDT, ils sont à présent disponibles aux fréquences 200, 225, 240 MHz, et bien que ne disposant pas d'une virgule flottante très rapide, ils offrent des performances bien supérieures à votre P120, tout en chauffant moins. Le Winchip 240 (60 MHz X 4, notez que le multiplicateur X 4 IDT correspond pour vous au multiplicateur X 3/2 utilisé par un P90 en 60 MHz) équivaut à peu près à un P233 MMX en usage bureautique, au prix très raisonnable d'environ 400 F. Si vous le pouvez, faites également une mise à jour du BIOS de votre carte mère pour que cette dernière puisse exploiter au mieux le nouveau processeur.

AMD K6 A 336 MHZ ?

En effet, utiliser un K6 333 (mul. 3.5 X fréq. bus 95 MHz) en 336 MHz (mul. 3 X fréqu. bus 112 MHz) est envisageable avec les plus modernes des cartes super 7 dotées de réglages de fréquences dépassant les 100 MHz. Sous les réserves suivantes : le processeur lui-même ne craint pas grand-chose, car il fonctionne à une fréquence très proche de ses spécifications normales. Par contre, le fait de pousser la fréquence bus (5) mémoire peut provoquer quelques ennuis, généralement surmontables :

A) Avec la mémoire : soit votre carte mère super 7 utilise uniquement un bus mémoire synchronisé sur la fréquence du bus processeur, soit votre carte mère peut à la demande découpler la fréquence bus mémoire du bus processeur (bus mémoire asynchrone). Dans le premier cas (cartes à base de chipset Aladin V type Asustek P5A, etc.), vous serez obligé de disposer d'excellentes barrettes SDRAM PC-100, puisque vous « pousserez » obligatoirement la fréquence de la mémoire principale à 112 MHz. Dans le second cas (cartes avec chipset VIA Apollo MVP 3 type FIC VA503+ ou PA2013, etc.), vous pourrez parfaitement faire fonctionner le bus CPU à 100 MHz ou plus, tout en conservant un

bus mémoire moins rapide (66 MHz, 95, 100...). On perd évidemment un petit peu de rapidité, mais cela reste marginal, puisque le processeur et la mémoire cache de niveau 2 fonctionnent à vitesse maximale. Si vous constatez des instabilités mémoire à 112 MHz , une astuce classique est d'ajouter des temps d'attente supplémentaires (Wait States) dans les réglages mémoire du SETUP/BIOS. Si vous en disposez, modifiez en augmentant les délais des options suivantes : CAS latency, RAS TO CAS DELAY, RAS Precharge ou bien BANK DRAM Timing, SDRAM Cycle length (passer de 2 à 3), validez SDRAM MDtoHD Pop+1T.

B) Avec les périphériques :

Comme vous le savez probablement, augmenter la fréquence bus processeur augmente également la fréquence de fonctionnement de tous les bus qui en dépendent comme le bus ISA, PCI ou le bus AGP. À 336 MHz, on pousse légèrement la fréquence du CPU, mais assez fortement le reste. Le bus PCI passe de 33 MHz à 37 MHz, ce qui ne devrait pas trop poser de problèmes aux cartes graphiques PCI, mais peut devenir gênant avec certains anciens contrôleurs de disques durs (oui, les disques durs sont reliés au bus PCI). Si vous êtes dans ce cas, essayez de désactiver le mode UDMA ou réduisez le mode PIO de 4 en 3 ou moins dans le menu de SETUP périphériques. Vous améliorerez la stabilité, en réduisant d'autant les performances du PC. Pour l'AGP, on devrait passer d'une fréquence normale de 66 MHz à quelque chose comme 74 à 75 MHz, ce qui risque d'être critique avec certaines cartes vidéo AGP X1 (si besoin est, passer en mode AGP X1 au SETUP). Si le PC reste instable, on peut augmenter légèrement les tensions d'alimentation du processeur (aussi bien l'alimentation du cœur, que celle des entrées/sorties si cette dernière est réglable), ne pas dépasser 0.2 V en plus pour rester dans la plage normale d'alimentation. Rappelons que le surcadençage (overclocking), acceptable à titre expérimental, est déconseillé par les fabricants de puces et peut poser des problèmes de fiabilité ou de perte de données (faites un backup avant de bricoler !). Toute modification matérielle doit s'effectuer PC éteint, câble secteur débranché. De même, un refroidissement soigné du processeur (et éventuellement du reste du PC) est fortement recommandé...

NOTES

(1) Notez que, du côté des cartes mère super socket 7 (processeurs Pentium MMX/K6-2/Cyrix MX, etc), la P5A est le modèle standard au format ATX, alors que le modèle P5A-B est la version au format Baby AT. Ces deux modèles existent avec ou sans carte sonore intégrée (sans désignation spéciale apparemment).

(2) En fait, la mémoire PC-66 à 10 ns est officiellement réservée au bus 66 MHz , mais elle fonctionne également sans problèmes à 75 ou 83 MHz et dans certains cas à 100 MHz (il peut arriver que l'on vous vende de la PC-66 fonctionnant parfaitement à 100 MHz comme de la PC-100, alors qu'elle n'est pas certifiée PC100 !!). Notez également que la SDRAM PC100 fonctionne normalement à des vitesses supérieures à 100 MHz , mais comme on dépasse alors les spécifications officielles, cela pose tous les problèmes liés à l'« overclocking », car un certain nombre d'autres fréquences sont dérivées de l'horloge du bus mémoire, et vos périphériques n'apprécieront pas forcément ces nouvelles cadences de travail. Actuellement, la stabilité des cartes mère n'est à peu près correcte que jusqu'à 112 ou 115 MHz de fréquence bus mémoire. Il faudra sûrement attendre une ou deux générations pour exploiter le 133 MHz, voire le futur 200 MHz des prochains CPU AMD ou Intel.

(3) Comme de nombreux phénomènes sont susceptibles de corrompre ou modifier vos précieuses données informatiques (défaut de surface magnétique, rayonnement, variations électriques, plantages...), les codes de correction d'erreur ont une grande importance en informatique. Ils permettent de détecter une erreur sur une donnée et souvent de la corriger de manière transparente pour l'utilisateur. Ils sont mis à toutes les sauces, que ce soit dans le hardware : mémoires, processeurs en comportent (les PII actuels intègrent un ECC) ; ou dans le logiciel : TOUT bon logiciel de compression de données (PKZIP, LHARC, ZOO, etc.) intègre un système de correction d'erreurs. Il s'agit d'un tout petit programme qui compare la validité de blocs de données par rapport à des valeurs de contrôle sauvegardées séparément. En gros, si l'on prend l'un des systèmes les plus connus : le CRC (Cyclic Redundancy Check ou test de redondance cyclique), ce dernier lit les valeurs de l'ensemble des octets du bloc à protéger, puis leur applique une fonction mathématique qui donne une valeur résultat unique (en fait, avec une chance quasi inexistante d'être obtenue à nouveau avec un bloc de données différent). Cette valeur est une sorte de signature, qui va être stockée en relation avec les données protégées. Plus tard, si l'on veut vérifier le bon état du bloc en question ou d'une copie de ce bloc, il suffit d'appliquer à nouveau la fonction mathématique au bloc et d'aller comparer le résultat à la signature déjà stockée. Si jamais elle diffère, on sait que le bloc est endommagé. Connaissant la démarche de calcul de signature, on peut alors tenter de régénérer le ou les bits fautifs pour « réparer » le bloc (les ECC rattrapent une majorité des erreurs, mais pas leur totalité). À ce sujet, notez que des décompressions répétées et sans erreurs de gros fichiers sont une excellente manière de tester la stabilité et la fiabilité d'un ordinateur, car elles exigent beaucoup de puissance du processeur et que toute erreur est impitoyablement repérée (utile pour tester un PC après des modifications matérielles, une optimisation du SETUP ou une tentative d'« overclocking »).

(4) Pour répondre à votre question. Bien que théoriquement incompatible, un Pentium MMX pourrait peut-être fonctionner, car même s'il s'agit d'un processeur socket 7 (296 pins comme le Pentium Classic), il n'utilise pas la patte supplémentaire qui différencie le socket 5 du socket 7. Faire fonctionner un Pentium MMX en simple voltage 3.3 V forcerait la tension normale d'alimentation du cœur processeur (plage de valeurs normales : 2,7 à 2,9 V core et entre 3,135 et 3,6 V pour les I/O), tout en restant dans la limite des valeurs extrêmes (3,7 V cœur et 4,6 V entrées/sorties). Bien entendu, Intel ne garantit ni le fonctionnement, ni la longévité du processeur dans les valeurs extrêmes. Tout ce qu'on peut dire, c'est que le processeur supporte le 3.3V sans griller (on peut même essayer le 3.2 V). Bref, voilà une expérience potentiellement intéressante, si vous mettez la main sur un PMMX d'occasion.

(5) Et un petit topo sur les bus, un ! Globalement, un bus informatique est un groupe de lignes électriques (pistes en cuivre) transportant données et signaux entre les principales parties du PC et le microprocesseur. Malgré le nom trompeur, il vaut mieux considérer un bus informatique comme une autoroute à données, dotée d'autant de voies que de lignes disponibles pour les données, plutôt que comme un véhicule. Tout d'abord, on distingue les bus propres au microprocesseur (chaque ligne part d'une patte du processeur) : ce sont le BUS D'ADRESSES, le BUS DE DONNÉES (cf Joy n° 76 et n° 78). Si l'on ajoute à ces deux bus, les diverses lignes de contrôle du CPU, on obtient le BUS SYSTEME. Lors de la préhistoire des micro-ordinateurs, tous les composants (chips mémoire, carte vidéo, extensions...) prenaient place directement sur le bus système du processeur. Mais très rapidement, on s'est aperçu qu'il valait mieux doter chaque grande partie du PC, d'un bus spécialisé ; sinon, le processeur passait sa vie à gérer les priorités des divers composants qui partageaient la même route de communication, avec les embouteillages qui en découlent. Ainsi naquirent les BUS D'EXTENSION, matérialisés par leurs connecteurs. Le bus ISA (ou AT BUS) est un bus d'extension 16 bits (16 lignes de données). Le bus PCI est un bus d'extension 32 bits. Le bus AGP est un bus d'extension spécialisé vidéo. La mémoire principale est longtemps restée sur le bus processeur. Bus mémoire et bus processeur ne faisaient qu'un, et le processeur imposait sa fréquence de fonctionnement à la mémoire centrale, ainsi qu'à la mémoire cache de niveau 2 quand elle existait. Les choses ont commencé à changer avec l'arrivée des processeurs qui fonctionnaient en interne à fréquence plus élevée, plutôt qu'en externe avec le reste des composants du PC (d'où les multiplicateurs des CPU actuels). La mémoire centrale dispose actuellement de son propre bus : le BUS MÉMOIRE, qui reçoit les barrettes de mémoire vive. Les dernières évolutions en date ont créé le FSB (Front Side Bus ou BUS FRONTAL) qui est en fait un bus mémoire spécialisé reliant le processeur au cache de niveau 2. Le but étant, sur les architectures dotées de ce raffinement (systèmes Pentium II ou Super Socket 7) de cadencer à une vitesse supérieure le cache N2 par rapport à la mémoire principale.


CONCO

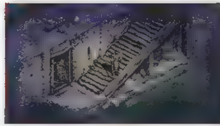
NetNe

Comment qu'on dit déjà ? Qui vivra verra. Les premiers seront les derniers. Tant va la cruche à l'eau qu'à la fin, euh… Ivan Le Fou fait le point sur Mankind. On peut dire qu'ils nous en auront fait baver. Sinon Half-Life assure en local et les jeux de rôle envahissent le Net. Comme tous les mois, c'est la rubrique Réseau, la rubrique des poireaux.

IANSOLO

DIABLOTIN

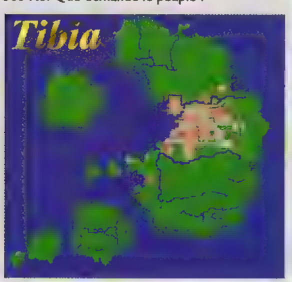




Si on vous reparle de Diablo II, comme ça, ce n'est pas uniquement pour vous faire trépigner sur place d'impatience, mais pour vous dire que, grande nouvelle, Blizzard a commencé à montrer le produit à des sites online et ce dernier serait, selon eux, très très impressionnant, preuve en sont ces quelques clichés que voici. Au nombre des améliorations, on peut compter cinq nouvelles classes de personnage, une accélération graphique irréprochable en Glide et des tas de choses rigolotes. Au rythme où ça va, on pourra agrandir chacun des screen shots, pour en tirer des posters tout mignons. Alors, bon, en gros, c'est pour bientôt et on piaffe d'impatience.

TIBIA ET PÉRONÉ

Pour ceux qui n'ont pas eu la chance de décrocher un compte pour la bêta d'Everquest, qui se sont lassés de crever attaqués par des daims à Ultima Online, ou encore pour ceux que le graphisme de Meridian 56 fait vomir, il reste toujours la solution du bon vieux Ultima Vintage-like. Tibia est un jeu de rôle graphique développé par CIP Productions, une boîte allemande dont les développeurs ont une vingtaine d'années. Inspiré de jeux de plateaux comme Runequest, il se distingue des autres muds graphiques parce qu'il possède un design très simple mais charmant et qu'il ressemble vraiment à ce qu'était Ultima 6. Le (les) serveur est en Europe, il est rapide et le monde est plutôt très grand pour un jeu de cet acabit. L'interface, sans receler des millions de possibilités, est très pratique, agréable et bien foutue. J'oubliais de préciser que le tout est gratuit, qu'il y a pas mal de monde à toutes heures et que le client à télécharger ne fait pas plus de 500 Ko. Que demande le peuple ?



KOUAKE TON KOPAIN



D[illegible] trouver aux États-Unis et au Canada, le Quake II Net Pack #1 Extremeties qui est, en fait, une compile multiplayer de notre bourrin préféré. On trouvera dans ce dernier, des skins, de nouveaux trucs et machins faits par des auteurs hyper connus et une fort belle compile des meilleurs mods pour le jeu, comme Rocket Arena. Enfin bref, un add-on cool qui va aussi nous permettre de recevoir moins de courrier nous demandant de mettre telle ou telle extension dans notre beau CD mensuel. [illegible] cadeau dans ce super pack : [illegible] poster de Quake 3, histoire de se la jouer amateur d'art pompier. Le tout sera vendu là-bas pour moins [illegible] C'est décidément un bon Dieu de scandale.

AIMANT À CONS

On sait bien peu de chose sur ce jeu appelé Carnage.Net. Tout au plus que ses auteurs comptent sur le fait qu'il puisse devenir le rendez-vous des fouteurs de boxon, hackers et autres P.K. En fait, son ambition ultime est d'attirer tous les lamers d'Ultima Online et de Battlenet, afin de se constituer un poll de joueurs important. Tout jusqu'à son slogan « We destroy worlds » en fait l'anti-Ultima. Si on était un tant soit peu parano, on pourrait soupçonner que ce jeu est l'invention de joueurs voulant juste l'utiliser comme paratonnerre à lourdingues ou encore le site secret de Richard Garriott qu'il programme en secret les jours où il se travestit en lapin.



http://www.carnage.net/mainpage.htm

WS

L'APPEL DE MICROSOFT







Asheron's Call développé par Turbine, sous la houlette de Microsoft, sera certainement le concurrent direct d'Everquest, même si sa date de sortie et celle de son bêta-test sont pour le moment inconnues. On suppose toutefois que cela se passera dans le premier trimestre 99. Asheron's Call est un jeu de rôle en 3D et à la sauce première personne. Son style s'éloigne quelque peu d'Everquest pour ressembler à ce que l'on a pu voir d'Ultima 9 Ascension. A.C. est l'un des seuls jeux dans lesquels les questions d'allégeances et de guildes sont intégrées dans le programme. Les inscriptions pour son bêta-test sont enfin ouvertes au http://www.turbinegames.com/asherons-call/betatest.htm mais semblent réservées aux yankees. Alors, un conseil, ouvrez-vous un e-mail anonyme et mentez comme un ouf sur votre config car l'événement est de taille. Bon, je retourne à mon Tri - Pentium pro.

DEMI-PATCH

Le patch français pour Half-Life est, à l'heure où nous écrivons, en cours d'élaboration. Il devrait fixer les quelques bugs habituels et ajouter quelques cartes, tout en stabilisant le mode multijoueur. À noter que le patch n'est pas nécessaire, pour jouer en réseau local. Nous, on dit chouette.

ERROR 404

Lorsque vous nous lirez et si vous êtes des accros du Net, vous connaîtrez les résultats de la grève des utilisateurs d'Internet qui a eu lieu pendant 24 heures, le 13 décembre dernier de minuit à minuit. Quelques mots sur cet événement peu ordinaire : tout d'abord l'initiative est bien louable : chez nous, à Joystick, le mépris des tarifs de FT est pour ainsi dire une seconde nature. Malheureusement, je n'ai toujours pas bien pigé pourquoi cette cessation d'activité (non connexion et fermeture des pages web) a été prévue un dimanche, jour de la semaine contestable par excellence par les intéressés, en lieu et place d'un bon vendredi soir où le taux de fréquentation est le plus haut et où des « absences » auraient été bien plus remarquables. La grève avait pour objet l'établissement de la seule dîme acceptable pour l'internetman, à savoir un forfait. Il est clair qu'avec la barre de ce dernier placée à 200 francs « seulement » il est un peu utopique de penser que le grand Satan téléphonique accepterait de perdre autant de deniers sur une liaison RTC. Dernière chose : comment est-il possible d'évaluer précisément (un calcul réel de l'impact d'une telle action m'a l'air indispensable pour faire pression) le nombre de non-connectés ou de pages web fermées ce jour-là. Enfin, quoi qu'il en soit, ce 13 décembre, la homepage avait été hackée par un con de piratin désœuvré, mais il faisait moins froid sur Paris et j'ai eu une large bande passante pour moi tout seul.

ALTAVISTA.QUAKE.COM

Le monde de Quake va voir son visage totalement changé. Gameport vient d'ouvrir ses portes. Gameport est un moteur de recherche uniquement consacré à Kouakou. Il ne se contente pas seulement d'effectuer une recherche sur un mot à travers toutes les pages Web qui sont dans ses logs, mais classifie en permanence tout ce qui concerne ce produit par thèmes. En fait, on pourrait dire qu'il fonctionne à la manière d'un Altavista accouplé à un Yahoo. C'est tout nouveau, c'est tout beau et ça marche super bien. http://www.quakeport.com/

Zzzzzzz

Le chiffre lourdingue du mois provient de Mplayer qui augmente ses inscriptions de 700 % par rapport à l'an dernier. Zzzzzzz… Les utilisateurs sont connectés 165 millions de minutes par mois, Zzzzzzz…, contre 38 l'année dernière. La Zone, elle aussi, a doublé son nombre d'abonnés mais j'hésite à vous sortir d'autres chiffres et j'en conclu que les jeux en réseau ont de plus en plus d'amateurs. On rigole bien, hein ?

KINGDOM COMES

Q[illegible] Total Annihilation, notre strat temps réel fétiche. Alors que le site du www.annihilated.com distribue des images haute résolution des unités les plus célèbres pour que l'on s'en serve comme fond d'écran, comme napperon ou pour décorer son dressing room, un curieux sentiment de lassitude parcourt la petite communauté d'un jeu extraordinaire qui aurait mérité de connaître un bien plus grand succès : TA en réseau est-il en train de crever à cause de mauvaises prestations de service online telles que Ten (trop de cheats), Mplayer (trop de débutants), The Zone (trop de zone) ou Heat (trop de trop) ? Peut-être qu'en fait c'est juste qu'on y a juste passé deux ans de notre vie.

pasnet

Je me souviens du jour où Casque Noir m'a pris à part et m'a dit : « Tu sais Gana, faut que tu arrêtes de passer ton temps devant ton ordinateur. T'es en train de te déconnecter du monde réel, là, fais quelque chose, va au ciné, au théâtre, à des expos de peinture. » Je lui ai dit que j'étais away mais qu'il pouvait me mailer ses commentaires.

Lavage de croûte

Le musée d'art minable est ouvert et accepte toutes vos œuvres. Leur dernière exposition, dans une station de lavage, a fait un vrai carton. Les ventes du programme « prélavage, lavage plus mousse, rinçage, passage de cire chaude et séchage » ont explosé. Les tableaux sont à envoyer à : Museum Of Bad Art Evaluation Dept.10 Vogel St Boston MA 02132 http://glyphs.com/moba/carwash.html





Øuaib Art

Pour ceux qui ne sont jamais allés à une expo d'art moderne, il existe le Web Art. En gros, c'est une galerie virtuelle, avec des fresques en Java toutes plus minables les unes que les autres. C'est vraiment proche d'une expo conceptuelle, puisqu'on a des œuvres limite foutage de gueule genre tu passes sur un lien ça clignote, tu repasses dessus t'as une erreur de script, tu cliques, t'as une image en haut qui apparaît. http://www.boogahol-ler.com/weekly/webart/webart.htm

Telex

- Idéal pour débrider un insupportable repas de Noël http://www.uselessknowledge.com/. Vous pourrez lancer à votre droite : « Le moustique à 47 dents et tante Edmée n'en a plus une seule , tiens il y a un poil dans ma bûche.» ou à votre gauche : « Une vache fait jusqu'à 20.000 verres de lait dans sa vie, tu t'rends compte André ! Repasse-moi de ce mousseux, que je me rince la gorge.»

- La page du rigolo du mois est consacré à un jeune homme tombé amoureux de Lisa Loeb (une fort bonne guitariste folk). Il consacre donc une page entière, pour lui dire qu'il l'aime et, entre temps, nous explique qu'il n'est pas tant intéressé par sa musique que par sa jolie bouille (enfin, c'est relatif). Tout le long de ces quelques paragraphes, il nous raconte comment il a essayé de trouver le laser d'occase qui lui semblait encore trop cher. http://members.aol.com/DEITCHER/Lisa.html

MANKIND CAFOUILLE AU DÉMARRAGE

Des hurlements de rage, des cheveux blancs puis arrachés, 987 claviers démolis, 243 lignes téléphoniques encombrées, un chien mort, de belles insultes gaspillées devant l'écran, quelques graffitis menaçants, un forum qui déborde, 245 412 questions angoissées lancées sur IRC (dont la très judicieuse " Ça sert à quoi, IRC ? "), un total cumulé de 26 nuits blanches et demi (y a un développeur qui ne dort que d'un œil), du coca, beaucoup de coca, encore plus de coca, et des Granolas, oui, des Granolas, plein. Il en a fallu des ressources différentes pour lancer Mankind.

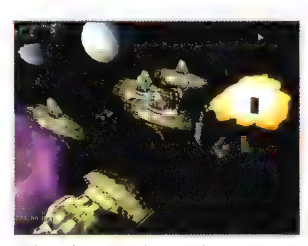
IVAN LE FOU

D'abord prévu début octobre, puis repoussé une première fois à fin octobre, le bêta-test de Mankind n'a finalement commencé que début décembre, ce qui explique que vous n'ayez rien trouvé sur Mankind dans le numéro de Joystick du mois de décembre. À part, bien sûr, la version limitée du jeu sur notre CD, et c'est là que ça se gâte. Mais n'anticipons pas…

COMME UN AVION SANS AILES…

C'est autour du 10 novembre que nous avons reçu les premières versions du jeu à la rédaction. À cette date, le bêta-test n'est pas encore ouvert au public, aussi ne trouve-t-on dans l'univers (limité à 8 systèmes) que quelques fanatiques de Cryo et de Joystick. Ce petit monde

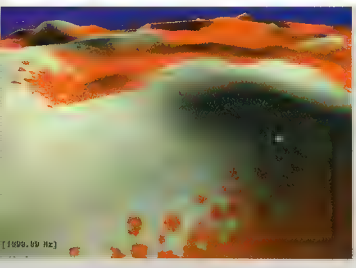




Pour l'instant, les vaisseaux ne disposent que d'une arme. De même, il n'y a qu'une sorte d'explosion.

se côtoie pacifiquement (une fois n'est pas coutume…) : pas vraiment le choix, la gestion des combats n'est pas implémentée. Qu'importe, l'expérimentation va bon train : chacun construit les vaisseaux à volonté (c'est provisoirement gratuit dans le jeu) et se fait un devoir de découvrir rapidement les plus gros pour impressionner le voisin.

Lord Casque Noir édifie la plus grande base planétaire du monde, en expérimentant tout les types de cités possibles (ce qui la fait rapidement ressembler à une version chaotique des tours de La Défense). Pendant ce temps, je planque prudemment des flottes dans tous les systèmes planétaires, au cas où Vibes oublierait de faire une remise à zéro lorsque les vaisseaux deviendront payants… En gros, je m'applique à pourrir méthodiquement tous les



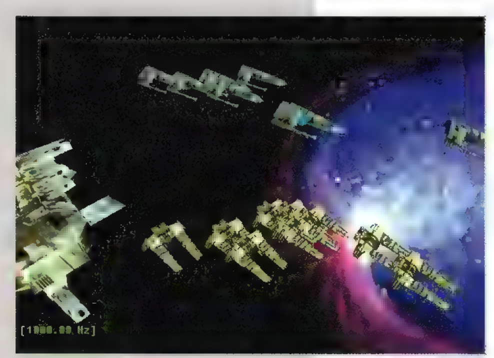
Depuis notre bêta-test, la vue de la surface des planètes a été changée : l'horizon est moins arrondi, et le dégradé du ciel de meilleure qualité.

coins sombres de la galaxie. Que voulez-vous, on ne se refait pas.
Au fur et à mesure, nous dénichons quelques bugs et entreprenons de faire voler dans l'espace toutes sortes de choses pas prévues pour : tanks, pelleteuses, hélicoptères, etc. Après quelques jours arrive un e-mail de Yannis, un des empereurs du jeu : " Arrêtez de jouer avec le Tank E34 les enfants, sinon je me fâche ! Il devait être 3 heures du mat', quand on a traité le cas du Tank E34 et nous avons créé un monstre ! D'ailleurs, on fait une promo sur le E34 : si t'en prends 3, on te crashe ton Windows gratuit." C'est promis monsieur l'Empereur, on le fera plus : je vais faire flotter des cargos interstellaires sur l'eau, c'est vachement plus marrant...



RETARD ET TARTE AUX POMMES

Après quelques jours à se promener et à construire à volonté dans un univers parfaitement vide, nous attendons avec impatience l'arrivée d'un patch permettant de déclencher des attaques. Le mardi 17 novembre, coup de fil de Vibes : ils ont changé d'avis et trouvé un



Les tests de collision n'étant pas implémentés au lancement, les vaisseaux se chevauchent allègrement.

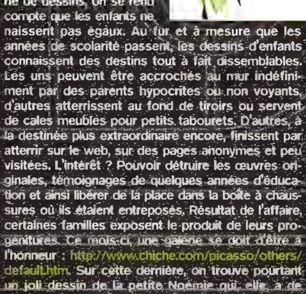
LA VERSION SHAREWARE

Impossible de soutirer aux développeurs de Mankind la date à laquelle ils comptent autoriser les versions shareware à se connecter. Ils attendent de voir comment se comporte le serveur d'une part, et de pouvoir envoyer d'autres machines en renfort d'autre part. Il me paraît raisonnable de penser que ce sera plutôt début janvier, mais j'espère que les événements démentiront mes propos. Nous partageons la déception des lecteurs de Joystick, car, en intégrant cette version à notre CD-Rom de décembre, nous espérions bien vous permettre de faire partie des premiers découvreurs de Mankind. Ce n'est que partie remise, et une fois que vous aurez testé Mankind en shareware, n'oubliez pas que le code trouvé dans Joystick n° 99 vous donnera un bonus dans le jeu, si jamais vous décidez de l'acheter online.

p a s n e t

• RÉSEAU

Dépotoir d'enfants



Y a pas à dire, en admirant cette galerie de dessins, on se rend compte que les enfants ne naissent pas égaux. Au fur et à mesure que les années de scolarité passent, les dessins d'enfants connaissent des destins tout à fait dissemblables. Les uns peuvent être accrochés au mur indéfiniment par des parents hypocrites ou non voyants, d'autres atterrissent au fond de tiroirs ou servent de cales meublés pour petits tabourets. D'autres, à la destinée plus extraordinaire encore, finissent par atterrir sur le web, sur des pages anonymes et peu visitées. L'intérêt ? Pouvoir détruire les œuvres originales, témoignages de quelques années d'éducation et ainsi libérer de la place dans la boîte à chaussures où ils étaient entreposés. Résultat de l'affaire, certaines familles exposent le produit de leurs progénitures. Ce mois-ci, une galerie se doit d'être à l'honneur : http://www.chiche.com/picasso/others/default.htm. Sur cette dernière, on trouve pourtant un joli dessin de la petite Noémie qui, elle, a de bonnes chances de s'en sortir.

Les enfants sont formidables

Encore des dessins d'enfants, sur cette page, avec les éternels soleils aux grands yeux, de grands arbres verts, des animaux vivants, une maison avec une cheminée qui fume en plein été. Aucune originalité, sauf peut-être la petite Cory, 7 ans, qui a dessiné un joli crash de Boeing 747, dans une mer agitée bleu pastel. À moins que ce ne soit une baleine qui saute de joie. http://www.artcontest.com/index.html

www.tache.com

Comme aime à le dire Howard Bulot : « Quelle forme d'art est plus insignifiante que le tag ? Longtemps, j'ai bien cru que l'acceptation de ces déjections murales étaient dues au simple fait que tant d'éducateurs spécialisés auraient été au chômage. » On ne peut pas être plus clair. Seulement voilà, qu'on le veuille ou non le « Tag », la « Brûlure » ou le « Graffiti » font partie de notre monde. Enfin, du vôtre. Moi, je ne suis pas con, je vis à Versailles (NDRC : c'est pire !) où on marche la tête haute, dans une ville aux murs propres mais qu'importe. Pour comprendre la forme d'expression la plus basique, il suffit d'aller dans le site spécialisé du http://www.ciger.be/mur/index.html. Ici, vous pourrez admirer quelques œuvres d'artistes plus ou moins jeunes afin de mieux accepter ces jolies taches.

LE MUR

Telex

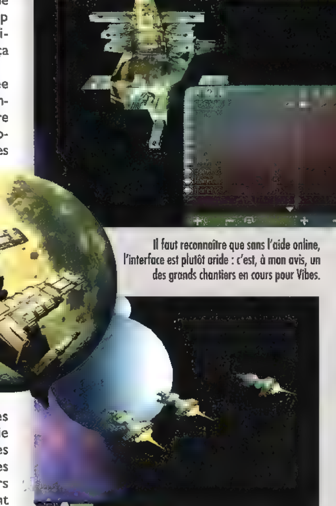
- Une collection de cartes postales à voir http://www.multimania.com/moche/.
- Des conseils pour acheter vos DVD par le net : http://www.altern.org/dvdbu



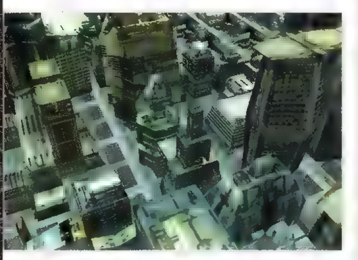
Le concours du plus gros vaisseau… Jeu de con, jeu de garçon !

moyen plus efficace pour implémenter l'attaque dans le jeu. Le patch est repoussé, et du coup le bêta-test public aussi. Comme la sortie officielle est maintenue au 5 décembre, tout ça prend une tournure un peu inquiétante.

En attendant, pour être prêt lors de l'arrivée du patch qui amènera l'attaque, je sors une centaine des plus gros croiseurs stellaires et entoure une base impériale avec. Je compte bien croquer de l'Empereur en guise d'entrée. Quelques jours plus tard, je suis repéré : l'Empereur a formé une double rangée de chasseurs et de destroyers autour de mes croiseurs. Le tout ressemble étrangement à une tarte aux pommes d'acier. J'abandonne, j'essayerai autre chose. Les jours passent sans que le patch tant attendu se montre, et la date de sortie se rapproche. Le jeu sortira donc sans bêta-test public. Fin novembre, les serveurs sont fermés pour travaux : la pression monte, et les gars de chez Vibes mettent les bouchées doubles pour tenir la date de sortie officielle en magasins. Apparemment, quelques magasins peu scrupuleux ont vendu des boîtes du jeu avant la date officielle : les acheteurs étonnés de ne pouvoir se connecter appellent chez les développeurs, qui tombent des nues.



Il faut reconnaître que sans l'aide online, l'interface est plutôt aride : c'est, à mon avis, un des grands chantiers en cours pour Vibes.



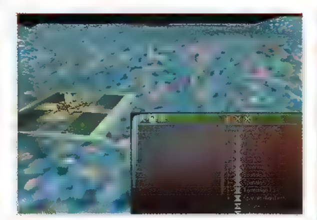
« CHEWY ! T'AS PAS RÉPARÉ L'HYPERESPACE ? »

Afin d'être prêt lors de la disponibilité du jeu en magasin, Vibes envoie en renfort deux nouvelles machines pour le serveur aux États-Unis. Mais le week-end de lancement va très mal se passer : alors que le jeu se vend comme des petits pains samedi après-midi (au point qu'il sera proche de la rupture de stock en fin de journée), les serveurs dépêchés en renfort sont très en retard et en mauvais état : l'un d'entre eux est inutilisable. Résultat de cette conjonc-

tion d'éléments défavorables, le site et le serveur explosent sous les tentatives de connexion : Mankind est en vrac. Les gars de Vibes travaillent nuit et jour sur tous les fronts : entre le réglage à distance des problèmes du serveur, le développement qui doit continuer et la myriade d'appels au secours et d'e-mail, ils ne savent plus où donner de la tête.
Mais lundi, le jeu ne fonctionne toujours pas. Nous décidons de poster un texte d'explication sur le site Joystick.fr : en deux heures, il sera traduit en anglais et posté sur les sites américains par des passionnés en manque d'informations. Il n'y a aucun doute : le jeu rencontre un énorme enthousiasme, mais le lancement est un échec technique.

RHAAA LOVELY !

Petit à petit, les choses se clarifient : en milieu de semaine, le serveur fonctionne et est testé par les développeurs. Ceux-ci annoncent deux nouvelles. Une bonne : " Pour ne pas pénaliser les acheteurs du jeu, les abonnements ne seront



Okay, les textures des planètes ne sont pas toutes extraordinaires...

comptabilisés qu'à partir de janvier ". Et une mauvaise : dans cette période de transition, seules les versions commerciales du jeu (donc pas la version shareware présente dans Joystick n° 99) pourront se connecter. En apprenant ça, Gana m'annonce qu'on risque de se faire égorger par nos lecteurs déçus, et moi en premier. Par anticipation, si je meurs, je lui demande de veiller à ce que mes cendres soient dispersées sur les prochaines pizzas des déve-



loppeurs de Mankind. " Ils vont commander des Calzones rien que pour te faire chier ", me rétorque-t-il. Finalement, samedi 12 décembre, le jeu est lancé : les serveurs fonctionnent correctement et un patch de 700K est downloadé automatiquement (et assez facilement) lors de la première connexion. Plus de mille joueurs s'enregistrent en 24 heures, soit un toutes les minutes environ. La version du jeu proposée est loin, très loin d'être finie (les vaisseaux sont toujours gratuits, sans aucune IA, ils se traversent les uns les autres, et quantité de fonctionnalités ne sont pas intégrées : aide online, chat room, transactions, recherches technologiques, gestion des sociétés, etc.). Finalement, il s'agit du bêta-test tant attendu. Amis lecteurs, mon petit doigt me dit qu'il sera encore en cours quand vous lirez ces lignes...



TROP TOT, C'EST TROP TOT

Pourquoi avoir mis Mankind en vente dans les boutiques si tôt, alors que le jeu n'était de toute évidence pas prêt ? Alors qu'il n'y avait pas eu de bêta-test sur une échelle raisonnable ?
Bien sûr, un jeu online est en développement permanent, et il faut bien fixer une date de sortie. Mais rappelons quand même qu'Ultima Online a été bêta-testé pendant plus de trois mois (et même après ça, de nombreux problèmes subsistaient). Plus récemment, l'add-on de Starcraft (" Brood Wars ") a été bêta-testé online pendant un mois, alors qu'il ne s'agit que d'un data disk, et même pas d'un jeu exclusivement online. Il ne paraît donc pas absurde de penser qu'un bêta-test sérieux de Mankind avant sa sortie en magasin aurait nécessité un bon mois.
Il y a certainement des tas de bonnes raisons financières et marketing à une sortie aussi prématurée : la période de Noël, le poids financier du développement d'un tel jeu et la nécessité de faire rentrer des sous, la fin du dernier trimestre fiscal de 1998, que sais-je encore... Mais c'est aussi la responsabilité d'un éditeur (en l'occurrence Cryo, en charge de l'édition off-line) de s'assurer qu'il met sur le marché un produit fini et pleinement utilisable par les acheteurs. Autant nous saluons le courage qui a consisté, pour cet éditeur français, à investir dans Mankind (un vrai pari !), autant nous sommes extrêmement déçus que ce même éditeur ait pris le risque d'en dégoûter les joueurs en sortant le jeu trop tôt.
Aussi, amis lecteurs, laissez-moi vous rappeler une règle d'or : soyez extrêmement méfiants vis-à-vis des jeux qui sortent avant d'avoir été notés dans votre magazine. Seuls les jeux dont nous avons eu une version raisonnablement jouable sont notés : tous les autres sont suspects.
Et comme on est quand même toujours très enthousiastes, j'invente immédiatement une seconde règle d'or : laissez un peu de temps aux précurseurs. Mine de rien, après Meridian 59 et Ultima Online, Mankind n'est que le troisième jeu online de grande envergure depuis l'apparition de l'Homme sur Terre. Alors patientez quelques semaines, ça en vaut la peine.

C'est directement à la source que nous sommes allés demander le pourquoi du comment du lancement chaotique de Mankind. Du coup, c'était également l'occasion de faire le point sur l'avenir du jeu et sur deux-trois bricoles qui nous chiffonnaient.

IVAN LE FOU

VIBES S'EXPLIQUE



Joystick : Que s'est-il passé le jour du lancement, le 5 décembre ?

Yannis Mercier, cofondateur et gérant de Vibes : Un flot continu de connexions dès 00h01, le 5, et plusieurs dizaines de milliers de connexions durant la journée. Vu le raz de marée qui s'annonçait, nous avons demandé l'installation de 2 nouveaux serveurs : non seulement ils sont arrivés avec 24 heures de retard au Data Center américain (le lieu où les serveurs sont connectés à Internet), mais le comble c'est que l'un d'entre eux est arrivé cassé. Il nous a fallu alors refaire entièrement notre configuration, pour pouvoir nous passer de ce serveur, ce qui nous a pris beaucoup plus de temps que prévu.

" Jamais deux sans trois " dit-on : le site web de Mankind a subi, lui aussi, un nombre de connexions record, ce qui l'a rendu inaccessible dimanche, pendant une grande partie de la journée. Un site miroir francophone a alors été ouvert, dès le début de la semaine, pour surmonter la charge.

Pourquoi le jeu est-il sorti en magasin, alors que, visiblement, il n'était pas encore terminé ?

Il y a d'abord eu une erreur de distribution : les boîtes sont arrivées dans les magasins pour une distribution le 28 novembre, alors que la sortie officielle était fixée au 5 décembre. Comment empêcher des distributeurs de vendre un produit qu'ils ont en stock et sur lequel il y a de la demande ? C'est humain. Nous étions également en retard, c'est vrai, mais les problèmes de serveurs n'ont rien arrangé.

Combien de temps le jeu va-t-il être en bêta test ?

Nous avons l'intention de faire durer le bêta test le moins longtemps possible, mais nous nous donnons le mois de décembre (NDLR : cet entretien a été réalisé début décembre), pour résoudre les principaux problèmes et finir d'intégrer ce qui était en cours.

Est-ce que vous envisagez de repousser encore la date de début des abonnements, si le bêta test se prolonge au-delà de début janvier ?

Nous sommes en train de prendre toutes les dispositions qu'il faut pour tenir ce calendrier. Car, même si Mankind est en perpétuel développement, il faut bien commencer un jour.

Quand allez-vous autoriser les versions shareware à se connecter ?

Nous mettons maintenant en place l'infrastructure nécessaire à l'accueil de toutes ces personnes. Nous ne pouvions pas planifier qu'il y aurait autant de connexions sans que l'on nous prenne pour des rêveurs. La France étant connue pour son soi-disant retard sur Internet, la surprise a été énorme pour beaucoup de gens.

Pouvez-vous indiquer un calendrier indicatif des évolutions à venir sur cette version bêta ?

Il nous est très difficile de donner ce genre d'indications, car nous sommes amenés à reporter ou avancer constamment des évolutions, surtout ces dernier jours. Ce qui est sûr, c'est que de nombreuses unités feront leur apparition rapidement. La communication entre joueurs est aussi notre priorité : le chat vocal, le traducteur international, ainsi que tous les services relatifs aux guildes seront améliorés avec le temps. Le déroulement du développement de Mankind sera très bientôt décrit précisément sur notre site, dans la page " Aide ". Toutes les évolutions, mises à jours, bug fix et autres idées de développement seront exposés.

La licence du jeu contient des formulations plutôt surprenantes, pouvez-vous les expliquer ?

D'abord, si les acheteurs lisaient les licences de leurs autres softwares, ils remarqueraient que celle-ci n'est pas très différente. Mais il est vrai qu'une certaine confusion peut naître après la lecture de la licence quant aux droits respectifs de l'utilisateur final et de l'utilisateur en "bêta test". Mankind, représentant un type de jeu nouveau, il y a des parties qui devaient être traitées par la licence, afin non seulement de protéger Vibes des personnes mal intentionnées, mais aussi de protéger nos clients. Nous n'avons pas que des droits, nous avons aussi des devoirs envers eux.

Pour le moment, nous avons des difficultés à mettre en place, avec 100 % de satisfaction, le service que nous voulons apporter aux joueurs. La logistique d'exploitation de Mankind demande de l'organisation, des moyens techniques et financiers, ainsi que des hommes. Nous avons la ferme intention de résoudre tous ces problèmes, dans les plus brefs délais.

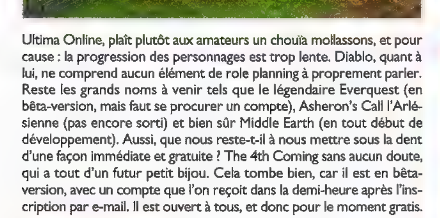
THE 4TH COMING

UN JEU IMPRESSIONNANT, ENTRE DIABLO ET ULTIMA

Comme vous avez pu le voir dans les pages de News et avec Baldur's Gate, le jeu de rôle en réseau est à l'honneur ces temps-ci. Récapitulons un peu le marché actuel .

BOB ARCTOR

Balade à l'entrée du cimetière.



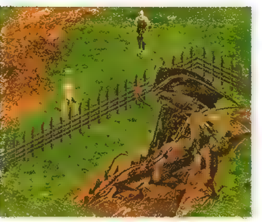
Ultima Online, plaît plutôt aux amateurs un chouïa mollassons, et pour cause : la progression des personnages est trop lente. Diablo, quant à lui, ne comprend aucun élément de role planning à proprement parler. Reste les grands noms à venir tels que le légendaire Everquest (en bêta-version, mais faut se procurer un compte), Asheron's Call l'Arlésienne (pas encore sorti) et bien sûr Middle Earth (en tout début de développement). Aussi, que nous reste-t-il à nous mettre sous la dent d'une façon immédiate et gratuite ? The 4th Coming sans aucun doute, qui a tout d'un futur petit bijou. Cela tombe bien, car il est en bêta-version, avec un compte que l'on reçoit dans la demi-heure après l'inscription par e-mail. Il est ouvert à tous, et donc pour le moment gratis.

EXPÉRIENCE

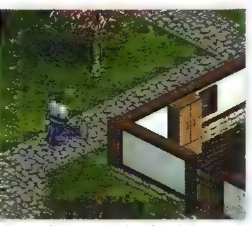
The 4th Coming est en fait une vitrine technologique des serveurs de la société québécoise Vircom, basée à Montréal. Ces derniers proposent, pour une somme modique (5 000 $), de vendre des serveurs fonctionnant sur des bécanes relativement modestes et capables d'accueillir des centaines de personnes pour un jeu de rôle online permanent. Le coût du jeu reste a priori à la discrétion de l'acquéreur et pourrait même être payé par des pubs. Après quelques heures de jeu avec un 33600 branché sur les États-Unis, il faut reconnaître que même s'il n'y avait pas plus d'une centaine de personnes en ligne, le lag était réduit à son strict minimum syndical, à savoir un coup toutes les cinq minutes. D'un point de vue graphique, l'ensemble, même s'il demeure en 256 couleurs, est très impressionnant : on est loin du style Origin et on se rapprocherait plus d'un Diablo très fouillé. On a le droit à des délires du genre dragon occupant la moitié de l'écran qui boufferait trois lézards d'UO à son petit déjeuner.

UNE QUESTION DE TAILLE

Le monde de 4th Coming, même s'il n'est pas très vaste (7 km^2), m'a étonné par sa densité : des villages, des bâtisses, un terrain peint « à la main » et bien des choses que je n'ai pas vues comme des donjons et des souterrains. Chaque monde reste assez modeste et contient 300 personnages non joueurs, 200 monstres et une centaine de quêtes. Contrairement à Diablo qui tombe bien vite dans l'ennui, ici, tout est fait pour favoriser le role playing individuel ou en équipe. Dès l'installation, on se croirait sur la bêta d'UO : un client de 500 Ko et un gros patch de 40 mégas. Mais que personne ne grogne, le jeu en vaut largement la chandelle. En vérité, The 4th Coming est une découverte de dernière minute, et le nombre de pages était limité pour en parler ; mais nul doute que vous aurez bientôt des nouvelles de ce jeu dans ces colonnes, si tant est qu'on ne se retrouve pas carrément dessus.



Moi, à poil devant un Dragon.



Moins grand que Britain, mais bien plus réel.



La Page de la Home Page

Je me répéte, mais vous avez été nombreux à nous envoyer les adresses de vos guildes, clans et autres clubs de tricot pour Mankind. Difficile de tout passer, alors rendez-vous sur le site de Vibes où toutes les guildes sont dûment répertoriées. Attendez non, http://www.ifrance.com/spacepig/, gruiiik !

Iansolo

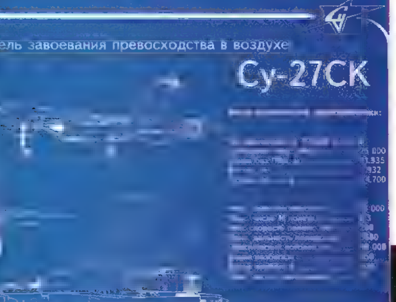
- Et hop ! l'ABCDaire des jeux vidéo où les joueurs partagent leur expérience et leur passion : news, soluces, rubrique nostalgie et l'élection d'un site perso toute les semaines. Sympa les gars. http://altern.org/abcdaire/
- Utiliser l'éditeur d'Unreal pour créer son propre univers, c'est possib'. Mais c'est pas facile. Ne reculant devant rien, Krypton développe Loxuna, une totale conversion pour Unreal. http://www.overgame.com/loxuna/
- Juste pour signaler que le site de Crousto contient quelques trucs intéressants pour les fans de Civilization : des infos, des machins et des screenshots sur Alpha Centauri et… et… Call to Power (« Civilization III »). Cool. http://www.multimania.com/meuh/
- Un site égaré au milieu de nulle part : au Domaine des Jeux Vidéo, qui parle bien entendu de saucissons. News, hit parade, téléchargement et quelques saucisses. http://www.multimania.com/pagejeux/
- La Bug Team a fait le meilleur site sur Duke Nukem 3D. Et en français en plus. Guide pour Build, concours de maps, forum… et d'la main gauche, encore. http://www.multimania.com/duke3d/
- Le dénommé Kyle Katarn est un gentil programmeur qui fait un petit soft, mi-moteur de recherche, mi-gestionnaire de bookmarks. Pour plus d'info sur ce soft et participer au bêta test : http://www.multimania.com/katarn/corp

Grostarin est un gros fan de Quake. Il attire notre attention sur d'autres mods pour Quake 2 que les sempiternels Chaos et Weapons Factory. Il ne faut pas oublier LmCtf, Rocket Arena 2, AllStar2 CTF, Lithium, Painrift, etc.
Pour Quake I : Allstar CTF, Rocket Arena, Painkeep, [illegible]
On peut trouver des tutoriaux sur la page des FKF :
http://wwwperso.hol.fr/~fkf/

Po[illegible] http://www.multimania.com/clann



« Nous avons la réputation d'être les meilleurs francophones sur Battle.net pour Starcraft et sur ZONE pour AOE… sisisisi tu peux vérifier… » Ben y se la joue pas qu'un peu, Godwarrior, quand il nous parle de son clan SL. Sur son site plein de trucs en rapport avec Starcraft, AOE et Mankind, donc. Bientôt Quake, Total Kingdoms et Diablo II.
http://www.overgame.com/gsjr/slegion/index.htm



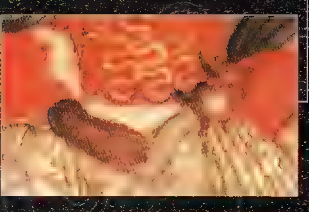
Le site de kioros, un site en construction sur SU Flanker 2.
http://perso.wanadoo.fr/kioros/accueil.htm


LE MEILLEUR DU HIT AVEC 3 ETOILES
ALTERATION 4
ALT4
ERATION
VOTRE MERE
PACS
Le retour de la veangeance de la femme du mari de Lara contre attaque
VOTRE SOEUR
Les jeux vidéo c'est bien nous on pense
VOTRE CHIEN
Les éditeurs de jeux vidéo c'est bien aussi
CHAMPIGNON
Découvrez la suite de Champignon
MAIS AUSSI
N°119
GA.98
99 F
42,00F 50,00F 19,00f

Au furet au moulin (j'ai honte)



Avant d'en rencontrer un, je n'avais rien contre les furets. Ça me paraissait être des animaux insignifiants, comme les rongeurs. Seulement voilà, j'ai un couple d'amis qui s'en ai payé un et, depuis, ils sont devenus tous les deux débiles. Après quelques tentatives de suicide par la fenêtre ou à l'aspirine, la bête est, malheureusement, en forme et continue à essayer de me gnaquer lorsque je vais chez eux. Je pensais que mes amis étaient des dingues mais, non, le passionné de furet, « ferret » en anglais, est partout. Comme preuve, voici une page consacrée à la peinture de furets au cours de l'époque médiévale. Entre obsession et folie, l'auteur arrive à remarquer des furets un peu planqués sur des peintures connues. Je lui souhaite bien du bonheur sur Guernica. Au http://www.trac.net/users/drbeer/joyce/ ferrets/frhistpg.



Cadeau vraiment stupide

La boutique des cadeaux stupides, haut lieu de la connerie sur Internet, propose un nouvel article : un flip book de grandes peintures. Le but : pouvoir trimbaler sur soi plus de huit toiles de grands maîtres comprenant : Cezanne, Degas, Manet, Pissaro, Toulouse-Lautrec, Monet, Seurat, Van Gogh. Le tout est vendu pour un peu moins de trois dollars (port non compris) mais, comme l'auteur le précise, ces peintures achetées séparément auraient coûté à l'acquéreur plus de 347 millions de dollars. Je sentais, dès le début, que c'était un super plan. http://stupid.com/giftshop/art-on-tv.htm



Telex

- On devrait, enfin, savoir la vérité sur l'existence ou non du Père Noël. Les moyens déployés sont énormes : 3 Awacs, 5 CF18 Hornet, 1 F117A, 10 lance-missiles Patriots. Bonne chance Santa. http://www.noradsanta.org/english/

HALF-

Chuis dég', faut que j'écrive sur Half-Life mais j'ai pas envie. J'ai envie de jouer. J'entends les autres qui s'éclatent à côté en poussant des cris de gorets. Ça frag dans tous les sens. Ça fait deux semaines que ça dure. Tous les soirs, partie de Half-Life en réseau à la rédac'. Ce jeu est grand.

IANSOLO



Ne sous-estimez pas le pouvoir du pied de biche. Truc : accroupissez-vous et collez-vous à votre cible pour la frapper dans les tibias.

Si vous avez acheté Half-Life, vous avez probablement essayé d'y jouer par Internet sur le serveur WON. Vous avez peut être été déçu. Comme la plupart des jeux d'action, Half-Life souffre du lag. Affronter les Ricains avec une demi-seconde de temps de latence, alors qu'eux il se tapent un ping de 50 ms, c'est rageant. Autant jouer les pigeons d'argile dans un ball trap. Reportez-vous à l'encadré Half-Life sur Internet pour trouver quelques astuces pour améliorer votre connexion.



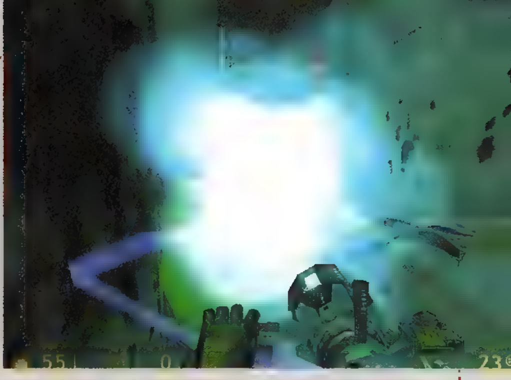
UN SERVEUR DÉDIÉ EN LOCAL



Non, là où Half-Life prend toute sa saveur c'est en réseau local. Au début, il y a eu un petit flottement car personne ne savait comment lancer une partie en local, le programme se connectant systématiquement sur le Net pour la procédure d'authentification. Ach ! à croire que Sierra et Valve ne veulent pas laisser passer la manne en se blindant au maximum contre le piratage. On ne peut pas leur en tenir rigueur, vu la qualité de leur soft. En fait, c'est très simple, pas besoin d'un quelconque patch.

Pour jouer en local, il faut d'abord que votre réseau soit configuré en IP (reportez-vous au dossier " Monter son réseau " dans Joy n° 97). Si vous jouez à Quake 2, c'est déjà le cas. Ensuite, pour de bonnes performances il est conseillé de lancer le serveur dédié sur une machine spécialement mobilisée pour cette tâche. L'exécutable s'appelle HLDS.exe, il se trouve dans le répertoire du jeu. Une fois le serveur lancé, on choisit une map et les autres joueurs se connectent à la

-LIFE



partie en choisissant Multijoueur/Jouer en réseau local. Bon, tout le monde n'a pas trois bécanes disponibles pour s'éclater en réseau. Mais je suis sûr que certains d'entre vous ne se gênent pas pour jouer sur leur lieu de travail quand le boss a le dos tourné. Héhé ! L'avantage du serveur dédié, c'est qu'on peut jouer jusqu'à 32 avec un seul CD. Seulement, pour obtenir des performances correctes à 32, il vous faudra quand même un Bi Pentium II 400 avec 256 Mo de RAM, le tout connecté à un réseau à 100 Mb/s.

Détendez-vous, je plaisante… De manière plus pragmatique, nous avons disputé toutes nos parties (6 joueurs en permanence) sur une machine serveur bien plus modeste. Un simple Cyrix 200 avec 64 Mo de RAM et une carte réseau de qualité, genre 3Com. C'est que Half-Life est plus gourmand que Quake 2. Il nécessite donc plus de RAM pour tourner correctement. Les postes de jeu étaient variés. Nous avons eu de bonnes performances avec plusieurs types de config. : PII 300 en Direct3D sur une Rage Pro (ça marche bien, mais c'est moins beau que sous OpenGL)/ P200 MMX, 64 Mo avec Voodoo 1/ PII Céleron 300 A 64 Mo avec Banshee/PII avec Voodoo II, etc.



LES MOINS

Je vais pas me lancer dans une discussion stérile pour savoir si Half-Life est mieux que Quake 2. Je dirais que c'est surtout très différent. Half-Life ne vient pas détrôner Quake 2, mais il possède sa personnalité propre. Les armes d'Half-Life sont plus réalistes. J'ai vu des gens, a priori réfractaires à tout Couic-like, se plonger avec délectation dans H-L en réseau. Et puis c'est l'attrait de la nouveauté. Bref, ça nous change après des nuits de baston sur la conversion totale Chaos pour Quake 2 (voir Joystick n° 99).



Mode d'emploi de l'arbalète sniper : munissez-vous de l'arbalète et d'une réserve de fléchettes. Trouvez un poste d'observation discret (en hauteur, dans un coin d'ombre, contre un mur de même couleur que votre armure). Secouez et visez la tête. Plaisir garanti pour vous, énervement assuré pour vos compagnons de jeu. " Alors les tapettes ! "

HALF-LIFE SUR INTERNET

Il suffit [illegible] de quelques petits trifouillages [illegible] config pour se retrouver avec des performances nettement plus réjouissantes. [illegible]

1- [illegible] vidéo, carte 3D [illegible]

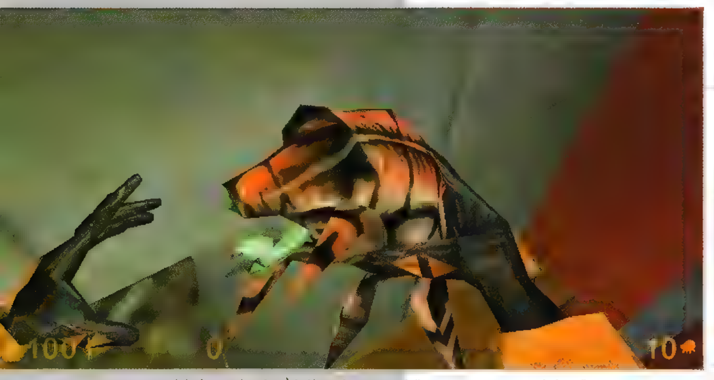
2- Essayez de trouver la meilleure résolution [illegible] terme de performances. Pas la peine de jouer en haute résolution, si c'est pas fluide. Essayez aussi de changer les réglages du son. Parfois, les problèmes viennent de là.

3- Fermez tous les programmes [illegible]

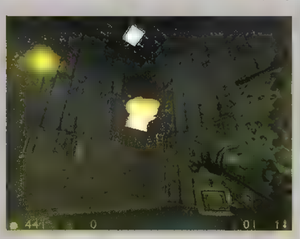
4- [illegible]

5- Utilisez les commandes de la console pour [illegible] rer votre connection. Pour accéder à la console, pressez la touche 2 (le petit "2" [illegible] dessous de la touche Escape de votre clavier).
-fps_modem : Par défaut [illegible] 30 [illegible] (30 images par seconde). Si vous avez des problèmes, essayez de diminuer cette valeur.
-rate : Par défaut, la valeur est de 2500 (modem 28.8). Plus la valeur est élevée, plus le jeu sera fluide. Encore faut-il que votre connection le supporte. Ceux qui ont une connection numérique pourront utiliser une valeur supérieure à 5000. Par exemple, pour une ligne T1 ou pour jouer en réseau local, on pourra rentrer une valeur de 9999.
-pushlatency : Par défaut -50. Cette commande est utilisée pour essayer d'annuler le temps de latence. Utilisez une valeur négative par rapport à votre ping. Par exemple, pour un ping de 250, essayez -250.
-r_decals : Par défaut "0". Les performances sont les meilleures avec r_decals = 0.
-cl_nodelta : Par défaut "0". Cette commande contrôle la compression de paquets.
-r_netgraph : Par défaut "0". Cette commande permet d'afficher un graphique des performances réseau. Cela peut servir à voir si votre connection perd des paquets.

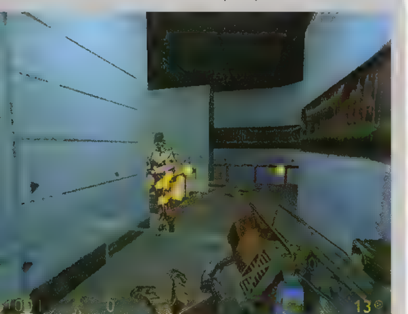
6- [illegible]

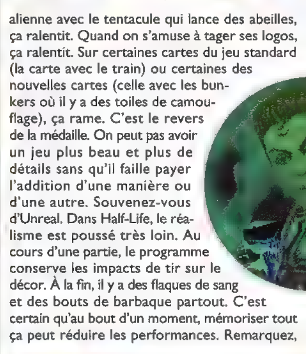


Ah, les fameuses bestioles ! À double tranchant, car quand elles n'ont rien à se mettre sous la dent, elles se retournent contre vous.



Bon, il y a des trucs un peu chiants. D'abord, on ne peut pas modifier les options du jeu lorsqu'on est connecté. Pour changer la configuration des touches ou les options graphiques, il faudra se déconnecter de la partie en cours. Pas cool, on perd ses frags. Dans le jeu, les animations des personnages sont moins réussies que dans le jeu solo. Ils bougent comme des mannequins rigides. Quand on voit s'approcher Gana avec son pied de biche, accroupi dans une tentative vaine de se faire plus discret, on ne peut pas s'empêcher de se marrer. On dirait une poule qui cherche un couteau. À la décharge de Gana, on doit quand même reconnaître que c'est, avec Casque Noir, l'un des meilleurs joueurs de la rédac'.
Ensuite, même avec de bonnes configs en réseau local, les performances se dégradent dans certains cas. Par exemple, quand on utilise l'arme alienne avec le tentacule qui lance des abeilles, ça ralentit. Quand on s'amuse à tager ses logos, ça ralentit. Sur certaines cartes du jeu standard (la carte avec le train) ou certaines des nouvelles cartes (celle avec les bunkers où il y a des toiles de camouflage), ça rame. C'est le revers de la médaille. On peut pas avoir un jeu plus beau et plus de détails sans qu'il faille payer l'addition d'une manière ou d'une autre. Souvenez-vous d'Unreal. Dans Half-Life, le réalisme est poussé très loin. Au cours d'une partie, le programme conserve les impacts de tir sur le décor. À la fin, il y a des flaques de sang et des bouts de barbaque partout. C'est certain qu'au bout d'un moment, mémoriser tout ça peut réduire les performances. Remarquez, je vous dis ça mais avec les machines de bourgeois de la rédac' les performances étaient quasi similaires à celles de Quake 2.





LES PLUS

Sorti de ces défauts, Half-Life apporte quelques nouveautés bien sympathiques. En premier lieu, on voit apparaître à chaque frag, en haut à droite de l'écran, le nom de la victime et celle de son bourreau ainsi qu'un logo indiquant quelle arme a été utilisée. Mine de rien, ça fait tout le charme des parties de Half. On suit en permanence tous les affrontements. Tiens, mais voilà encore ce gros fourbe d'Arctor qui joue les snipers avec cette fabuleuse arbalète. Hmm, Bob Arctor est-il Serbe ou Croate ? Autre innovation pas dégeulasse : lorsqu'on se connecte à une partie se jouant sur une map que l'on ne possède pas, le programme télécharge automatiquement la map. Pas besoin de quitter le jeu et d'installer la nouvelle carte dans le répertoire approprié, Half-Life s'en charge à



On reconnaît la patte de Dario Casali dans bounce. Paradis des snipers, cette map comporte plusieurs postes de tir spécialisés (lance-roquettes, arbalète, lance-grenades). Une carte toute indiquée pour bizuter les petits nouveaux. Truc marrant : balancer des charges à télécommande dans les " trampolines aliens ".

DIAPASONS EN FÊTE

Du 01/12/98 au 31/01/99 inclus.

5,50%** CRÉDIT

TW 125

295 F/mois**

NOUVEAUTÉ 99

LE TW 125 EST CONDUISIBLE AVEC LE PERMIS AUTO.
PERMIS B OBTENU DEPUIS PLUS DE 2 ANS.

NOUVEAUTÉ 99

171 F/mois**

BW'S 50 ORIGINAL - 99
PRIX: 10 990 F*
CONDUISIBLE DÈS 14 ANS

GRAND JEU***

3 motos et 1 000 cadeaux à gagner chez votre concessionnaire***

Yamaha préconise Mobil 1

* Prix TTC clés en mains maximum conseillé au 01/11/1998 chez tous les concessionnaires YAMAHA participant à l'opération.
** Financements

Modèles	Prix TTC CEM au 01/11/98	Apport minimum en % du PV TTC	Apport en Francs	Montant du Crédit	Durée (en Mois)	TEG (Taux Effectif Global)	Echéances mensuelles	Coût total du crédit
BW'S 50 Original - 99	10 990 F	50 %	5 495 F	5 495 F	12	5,50 %	472 F	165 F
	10 990 F	50 %	5 495 F	5 495 F	36	7,50 %	171 F	658 F
TW 125 - 99	18 990 F	50 %	9 495 F	9 495 F	12	5,50 %	815 F	285 F
	18 990 F	50 %	9 495 F	9 495 F	36	7,50 %	295 F	1 138 F

Sous réserve d'acceptation par YAMAHA FINANCEMENT département de CGL, Compagnie Générale de Location d'Equipements, SA au capital de 384 431 180F, 69 avenue de Flandre, 59708 Marcq en Baroeul Cedex, SIREN 303 236 186, RCS Roubaix Tourcoing et sous réserve de modification des tarifs et de la réglementation en vigueur. Montants des financements arrondis au franc près. Consultez votre concessionnaire YAMAHA pour des financements sur d'autres durées et d'autres types. Offre valable chez les concessionnaires YAMAHA participant à l'opération, dans la limite des stocks disponibles. Document et photos non contractuels.
*** Jeu concours gratuit et sans obligation d'achat, chez tous les concessionnaires YAMAHA participant à l'opération du 01/12/98 au 31/01/99. Réglement, bulletin de participation et détails du jeu concours disponibles chez les concessionnaires YAMAHA.



Retrouvez tous les concessionnaires Yamaha sur le 36-15 YMF

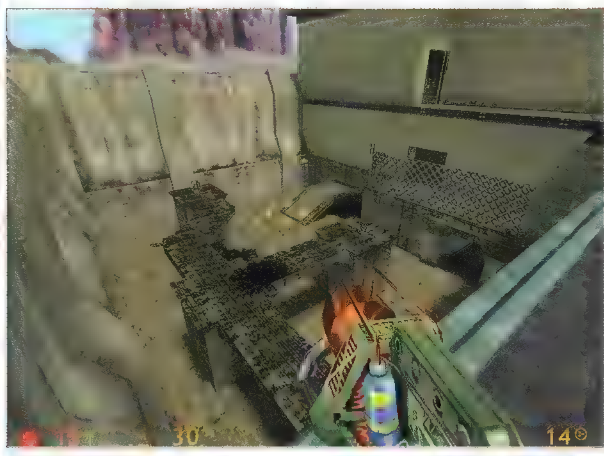
L'AVENIR ROULE EN YAMAHA

YAMAHA



notre place. Enfin, et c'est probablement le plus important, HL gère les chargeurs. Que ce soit le lance-roquettes, les divers flingues, le fusil mitrailleur, etc., toutes ces armes ne tirent pas en continu à une cadence irréaliste. Même s'il nous reste des munitions, il faut d'abord recharger avant de pouvoir arroser à nouveau. Alors ça donne lieu à des épisodes tragiques. Clic ! clic ! plus de balles. Et merde ! Et on se retrouve à tourner en rond en sautant et en s'accroupissant pendant quelques secondes, qui semblent durer des heures alors que la main gantée remet des cartouches dans le fusil à pompe. Redoutable.

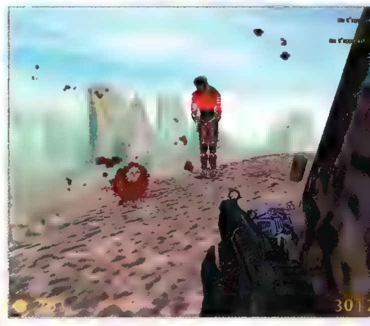




Bootcamp est une carte gigantesque, idéale pour les partouzes.

LE FUTUR

Quake 2 ne s'est pas fait en un jour. On peut mesurer la distance qui sépare le Quake 2 de base des dernières TC comme Weapons Factory ou Chaos. Half-Life, grâce à son environnement ouvert (Worldcraft), va s'enrichir dans les semaines qui viennent, de nouvelles améliorations et de nouvelles cartes. D'ores et déjà, nous avons joué sur de nouvelles maps et certaines sont vraiment excellentes.
Même si certaines commandes de la console le laissent présager, nous ne sommes pas arrivés à jouer en équipe pour l'instant. Tant pis, on se démerdait quand même en jouant avec des skins de couleurs différentes et en se refilant des infos entre joueurs situés dans les mêmes bureaux. " Fais gaffe, y a Fish qui est planqué avec le rayon bleu en bas de l'ascenseur… ". Mais pour le futur, il y a déjà plusieurs conversions en préparation qui intégreront le jeu en équipe. Et puis il y a Team Fortress 2 qui sera entièrement dédié à la chose. Pour plus d'infos, reportez vous à l'article de Wanda-I'm-in-love-with-Team-Fortress-2. Pfff, c'est encore les Marines qui vont être contents !
Quelques sites :
http //www sierrastudios.com/games/half-life/
http //www contaminated.net/
http //www halflife net/





On s'amusera à disposer les explosifs laser dans les coins les plus inattendus.







FAITES-VOUS MAL !

INFONIE : la 1ère plate-forme de jeux en réseau francophone.

* Offre d'accès Internet gratuit hors coût des communications téléphoniques locales partout en France métropolitaine et en Suisse romande et hors coût des communications Internet en Belgique (région Wallone et Bruxelles) Vos coordonnées et votre numéro de carte bancaire vous seront demandés sur le réseau INFONIE. Lors de votre première connexion, vous pourrez choisir l'offre d'abonnement qui s'appliquera après votre période d'essai si vous ne procédez pas à la résiliation de votre abonnement, à partir de 49FF par mois pour 3 h., plus 19FF l'h. sup Vous êtes libre de résilier votre abonnement à tout moment. Offre limitée à une par foyer (même nom, même adresse) et valable jusqu'au 31/12/1999

ESSAYEZ GRATUITEMENT* INFONIE

- > 31 jours d'abonnement GRATUIT* sur le CD-Rom de ce magazine
- > votre accès complet à Internet sans limitation d'heures
- > des animations quotidiennes : actu, jeux, musique, ciné, micro...
- > votre accès rapide jusqu'à 64 Kbps
- > votre accès au prix des communications locales
- > jusqu'à 10 adresses e-mail personnalisées
- > 15 Mo pour créer votre propre site web
- > un environnement convivial et sécurisé
- > votre abonnement gratuit au magazine «Internet»
- > votre Service Client disponible 7 jours/7

Pour recevoir d'autres CD-Rom PC/Mac GRATUITS et pour plus d'informations sur INFONIE

0803.825.825 (0,99 F/mn) 02 / 478.1.2.3.4 021 / 697.05.50



L'INTERNET QUI SAIT VIVRE



Fromage et poésie

Lorsque la poésie et le fromage se rencontrent :

Vache Qui Rit, je te veux
Lorsque je caresse ton corps crémeux.
Le pain fait une grise mine
Quand tu t'étales sur ma tartine.
Gana (Artiste avant-gardiste)

Camembert dans ton écrin d'argent
Tu ne m'as jamais trahi.
Au bout du monde, tu me suis
à la trace, Camembert.
Bob Arctor (Artiste indépendant)

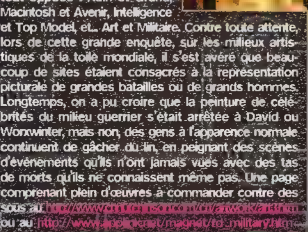
Bresse Bleu, ô mon ami,
Qu'ont-ils fait à ta croûte,
Si jolie ?

Méchante est cette fromagère,
Qui de jour comme de nuit,
Creuse sans pitié dans ta chair.

Mais sache que malgré ta peine,
Que malgré les doutes,
Tu es pour moi comme un frère,
Quoiqu'il m'encroûte.
Fishbone (Artiste-plâtre)
http://www.ithaca.edu/shp/[illegible]/cheese.htm

élebrate National Cheese Day!

Dessine-moi un cadavre



Allez, hop, il est grand temps de jouer à un petit jeu : trouvons donc deux mots que tout oppose : Nain et Grand, Macintosh et Avenir, Intelligence et Top Model, et... Art et Militaire. Contre toute attente, lors de cette grande enquête, sur les milieux artistiques de la toile mondiale, il s'est avéré que beaucoup de sites étaient consacrés à la représentation picturale de grandes batailles ou de grands hommes. Longtemps, on a pu croire que la peinture de célébrités du milieu guerrier s'était arrêtée à David ou Wonxwinter, mais non, des gens à l'apparence normale continuent de gâcher du lin, en peignant des scènes d'événements qu'ils n'ont jamais vues avec des tas de morts qu'ils ne connaissent même pas. Une page comprenant plein d'œuvres à commander contre des sous au http://www.[illegible]/artwork/art.htm ou au http://www.[illegible]/magnet/td_military.htm

Telex

- La bande annonce de L'épisode 1 de Star Wars est disponible sur le Net. Sur http://countingdown.com/starwars/mirrorlist.htm, vous aurez la liste des sites miroirs pour la télécharger dans les meilleures conditions.
- Le dossier Franck Sinatra est disponible sur le Net. Il aurait trempé dans des histoires un peu louches et aurait... Tiens, c'est quoi ce point rouge sur ma veste... ArrghHhhh. http://www.apbonline.com/breakingnews/frank/decade.html
- Je rappelle à tous qu'il existe un channel irc pour joystick sur ircnet (irc.grolier.net). Y a même une page web qui lui est consacré http://home.nordnet.fr/~gbouguin/yaourth.htm

EVERQUEST BETA PHASE 3

Les plus jolies gonzesses en 3D se trouvent dans EverQuest. Et ce n'est pas la seule raison de s'intéresser à ce jeu de rôle online développé par Sony 989 Studios.

IANSOLO



Se procurer un compte pour participer à la bêta d'EverQuest n'aura pas été chose facile. La France ? Quelle France ? Les coyotes de 989 Studios se sont surtout intéressés aux potentiels testeurs anglo-saxons. En plus, ils préféraient s'entourer de " joueurs " que de voir débouler les journaleux de tout crin. On peut les comprendre. À l'heure où j'écris ces lignes, cela fait plus d'un mois que la phase 3 a démarré. Cette phase se tient en comité restreint (1 300 happy few). L'équipe de développement attend que le programme soit complètement débuggé avant de lancer la phase 4. La phase 4 sera ouverte à tous et impliquera 15 à 20 fois plus de monde. Ce sera la phase de test de montée en charge des serveurs. Prévue juste après Noël, apparemment.
La date de sortie d'EverQuest est encore une énigme. Mars 99 selon 989 Studios, fin janvier selon le site officiel, septembre 89 ou 98 d'après le nom de la boîte mais bon.

EVERQUEST EN CHIFFRES

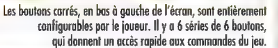
- 12 villes de départ
- 12 donjons
- 600 sorts
- 100 personnages différents
- 2 heures en courant pour traverser le continent principal

MULTI PERSO

Le compte bêta permet de créer 8 personnages différents et de passer de l'un à l'autre. Ce qui s'avère bien pratique pour essayer plusieurs classes de personnages. On a accès à plein d'espèces : barbare, elfe, nain, humain, ogre, troll, etc. À noter que si vous choisissez un

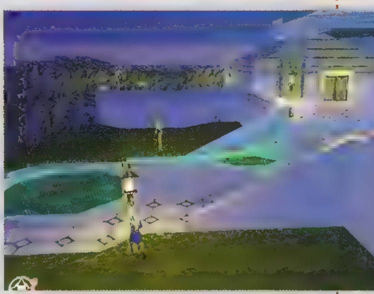





Les boutons carrés, en bas à gauche de l'écran, sont entièrement configurables par le joueur. Il y a 6 séries de 6 boutons, qui donnent un accès rapide aux commandes du jeu.

TUEURS DE JOUEURS

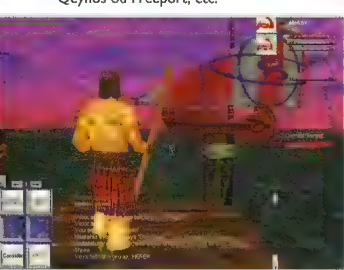
Une des plaies du jeu en réseau, ce sont les PK. Pour éviter ce problème, EverQuest a rendu impossibles les combats entre joueurs. Sauf si vous décidez de devenir PvP. Mais une fois que vous aurez basculé du côté obscur, il sera impossible de faire machine arrière. Dans le futur, il pourra y avoir des affrontements entre les guildes. Les membres de guildes différentes pourront donc se fritter la gueule.





troll, vous vous retrouvez instantanément PvP (player versus player, PK si vous préférez), puisque cette ethnie est en guerre contre les autres. En choisissant une espèce particulière, vous déterminez quelles classes seront accessibles. Si les humains peuvent embrasser à peu près toutes les carrières (sauf Shaman), d'autres seront plus limités. Ainsi seuls les elfes noirs, érudits, gnomes, hauts elfes ou humains pourront être sorciers. Comme dans Arena, chaque perso démarre son existence dans une région particulière du monde d'EverQuest. Les barbares dans les contrées glacées du Grand Nord, les érudits dans les îles, les humains du côté de Qeynos ou Freeport, etc.

Après une longue traversée dans la forêt, les remparts de la cité émergent d'un seul coup de la brume. C'est magnifique.



TRICHER POUR L'EXPÉRIENCE

Comme dans tous les jeux de rôle, votre personnage progressera en gagnant des points d'expérience lors de combats ou lors de la résolution de quêtes. Il obtiendra plus de points de vie et de magie. Pourquoi ne pas alors s'allier à des joueurs de très haut niveau, qui abîmeront les monstres à notre place pour nous permettre de faire des kills faciles ? Les programmeurs se sont protégés contre ce genre de pratique, en créant un système de groupe. Concrètement, vous ne gagnerez qu'une faible partie des XP, lorsque vous vous battrez avec des persos qui ont plus de 3 niveaux que vous.
Du coup, il y a encore quelques problèmes de réglage vu que des persos comme les Rangers ou les Paladins gagnent plus lentement de l'expérience que les autres classes. Ils risquent de l'avoir mauvaise, quand ils verront les autres membres de leur équipe prendre du galon plus vite.

WAHOU !

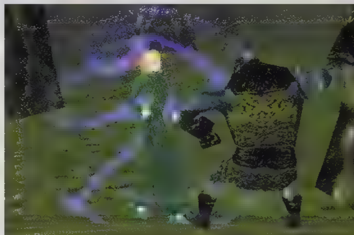
Après avoir choisi son espèce, son sexe, son apparence (plusieurs textures de visage), sa classe de perso et réparti ses points de compétence, on commence donc dans l'une des villes du monde de Norrath. On s'en doutait un peu après avoir admiré les photos qui traînent ici et là, mais wahou ! Dieu que c'est beau. Grâce aux cartes accélératrices (sous Direct 3D ou sous Glide), EverQuest offre ce que l'on fait de mieux dans un jeu online. Le programme ne se cantonne pas au 640x480. Avec une carte ad hoc, on peut monter en 800x600, en 1024x768. Miam ! Le graphisme est très varié, puisque chaque zone comporte une architecture et des extérieurs différents. Plein de châteaux, de cryptes, de cavernes, de forêts… Un univers gigantesque. Plusieurs heures pour traverser le continent principal en courant. Le programme gère les cycles du jour et de la nuit, et les conditions météo. On se baladera donc en plein crépuscule ou sous une pluie brumeuse. Les personnages sont aussi très réussis. Surtout les meufs qui se baladent à moitié nues. Sony ne recule devant rien pour monopoliser notre attention. On peut être sûr d'une chose, c'est qu'EverQuest ne devrait pas être raté d'un point de vue graphique.



Le bestiaire d'EQ s'enrichit régulièrement de nouvelles entités.

LONGUE EST LA ROUTE

Certains des bêta-testeurs jouent depuis plus de six mois. Ils ont dépassé le niveau 30. Mais pour les nouveaux arrivants, il y a du chemin à parcourir avant d'aller explorer les territoires dangereux où se trouvent les monstres les plus balèzes. On démarre avec un inventaire réduit au minimum. Notamment un parchemin qui nous fixe rencart avec un NPC pour s'entraîner. On a pas une thune. Or le jeu gère la nourriture, la boisson (oui la bière, d'ailleurs on peut être bourré). Pour ne pas crever de faim, il faut aller bastonner quelques bestioles et revendre peaux et compagnie pour récupérer des kopeks. Ensuite, on pourra acheter une canne à pêche. On se nourrira de poisson et on revendra les surplus pour gagner des pépètes. L'interactivité d'EverQuest semble moins poussée que dans Ultima Online où, dès le début de la partie, on pouvait combiner les objets. Mais c'est difficile de juger après quelques heures de jeu seulement. L'interface est réussie. Il est possible de configurer les commandes comme on le souhaite, en plaçant des boutons à gauche de l'écran. Il suffira alors d'un clic pour effectuer une attaque, héler un autre joueur, etc. La partie chat (discussion) est très complète, avec des filtres pour n'écouter que certains des dialogues. C'est important, car EverQuest est un jeu axé sur la coopération entre les joueurs. S'il reste envisageable de se la jouer solo, pour progresser loin dans l'univers il sera obligatoire de former une équipe. Les membres de l'équipe additionneront leurs compétences. Les magiciens balanceront des sorts, les guerriers taperont comme des grosses brutes, les soigneurs panseront les plaies, etc. Ils se lanceront ensemble dans les quêtes les plus ardues. Pour le jeu solo, il y a aussi des " pet " ou mules qu'on enverra comme des drones explorer des zones inconnues en évitant de se faire buter d'emblée.



Les effets des sorts sont très classieux.





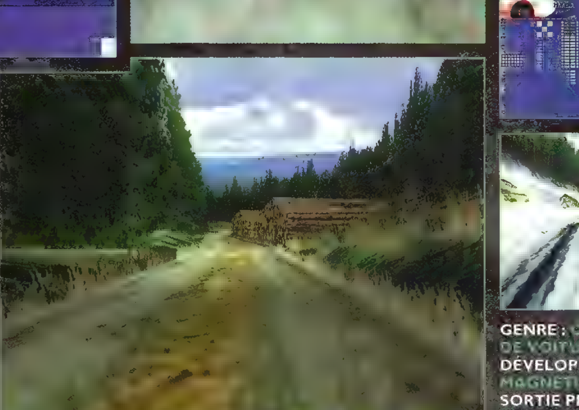


Nombreuses sont les quêtes d'EQ. Et de nouvelles missions sont ajoutées tous les jours. Le meilleur moyen de trouver des quêtes est de parler avec les NPC clefs. Un NPC clef se distingue d'un NPC classique par son nom, qui n'est pas générique. Si vous avez correctement formulé votre requête, le NPC vous fournira des informations plus précises pour récupérer tel objet ou localiser tel coin sympa. Les NPC tiennent compte des factions, et selon votre appartenance ils pourront vous confier ou non des quêtes différentes. Le background d'EQ est très riche. On le découvre peu à peu en accomplissant les quêtes.



PAR FISHBONE







Et hop, voici quelques petites nouvelles bien chaudes de Rally 99, la simulation de rallye qui semble bien partie pour reléguer ce brave Colin McRae au rayon des éducatifs pour fillettes.

GENRE : COURSE DE VOITURES
DÉVELOPPEUR : MAGNETIC FIELDS
SORTIE PRÉVUE : AVRIL 99



Rally 99

Il n'y a pas à dire, les gens de Magnetic Fields savent vous plonger dans l'ambiance de la compétition automobile. Il faut dire que nous aurions pu tomber plus mal, en cette fraîche matinée de novembre, paumés sur une route forestière en plein cœur du Pays de Galles. C'est en effet à bord de deux voitures officielles participant au RAC (le championnat anglais), que nous avons expérimenté concrètement ce que ressent un copilote professionnel. Ce fut certes un peu court, mais réellement intense. C'est durant ce genre de baptême que l'on se rend compte de l'immense gouffre qui sépare le pilote aguerri du conducteur de base. Bien coincé au fond du siège baquet, harnaché et casqué comme il se doit, c'est avec enthousiasme que votre serviteur a subi les multiples virages et autres freinages d'anthologie, agrémentés de sauts et d'accélérations riches en poussées d'adrénaline. Bref, c'est avec un sourire encore un peu niais de plaisir que je me suis retrouvé, deux heures plus tard, devant un écran 19 pouces sur lequel Rally 99 s'exhibait sans complexes. Et là, le sourire de grand bêta se transforma rapidement en sourire d'admiration.

UNE IMPRESSION DE PERFECTION

Bon, pour être honnête, nous n'avons pas réellement vu le jeu tourner dans sa globalité, mais seulement les différentes parties du programme. La visite guidée a ainsi commencé par le graphisme des circuits. Première claque, car ce que j'ai pu admirer est tout simplement époustouflant. Que ce soit la piste, la végétation et autres bâtiments, c'est bluffant de beauté et de réalisme. Le jeu proposera 36 circuits et 6 environnements différents (forêts, neige, tarmac, etc.), tous issus du véritable championnat de Grande-Bretagne. Outre les classiques photos de reconnaissance, les graphistes utilisent des vidéos filmées de l'intérieur d'une voiture, afin de respecter au maximum le vrai tracé de l'épreuve. Un boulot de barje. La seconde claque concerne la modélisation des voitures, tout aussi prometteuse en terme de qualité visuelle. Elles fourmillent de détails (arceaux, moteur sous le capot, disques de freins derrière les roues, essuie-glace, pilotes, roues de secours, etc.), et sont belles à pleurer, tout simplement. Il s'agit bien évidemment des véritables voitures présentes dans la compétition, dont la toute nouvelle Peugeot 206. J'en ai encore des remontées de bave rien que d'y penser. Au niveau des effets spéciaux, on retrouvera la pluie (les gouttes sur le pare-brise sont au moins aussi bien réalisées que celles de Flight Unlimited 2), le brouillard, la neige, la réflexion du paysage sur les carrosseries ou encore l'éclairage des phares pour les épreuves de nuit. Les voitures se déformeront, auront des pannes, bref, tout ce qui est censé se passer durant une épreuve devrait se retrouver dans le jeu. Sachez, pour finir, que 8 joueurs pourront s'affronter en réseau local ou sur le Net, ainsi que 2 sur le même écran. Voilà, la mauvaise nouvelle est que le jeu ne sera pas prêt avant avril 99, si l'on en croit les prévisions les plus optimistes. Oui, vous pouvez sortir les mouchoirs, va falloir attendre pour lancer ce petit bijou (enfin, normalement, sauf mauvaise surprise de dernière minute. Je rappelle que nous n'avons pas pu jouer et qu'il faut donc rester un minimum prudent) sur votre nouveau PII Joystick que vous avez eu à Noël.


Shaun Southern & Danny Hartley



SHAUN SOUTHERN (PROGRAMMEUR PRINCIPAL) & DANNY HARTLEY (PROGRAMMEUR SYSTEME).

Shaun Southern est tout simplement le « monsieur » Rally 99, et nous avons profité de notre visite dans les locaux de Magnetic Fields pour lui poser quelques ch'tites questions.

Joystick : Rally 99 est votre troisième simulation de rallye, après Rally Championship et International Rally Championship. Pourquoi cet engouement pour ce type de simu, dites ?

Shaun : En fait nous ne sommes pas particulièrement passionnés de rallye, mais il se trouve que tout le monde avait apprécié le premier. C'est pourquoi nous avons décidé d'en faire un autre, tout simplement.

Quand avez-vous commencé le développement de Rally 99 ?

Il y a environ un an, mais en fait cela fait réellement six mois que nous travaillons d'arrache-pied.

Quelle est la partie la plus délicate à réaliser dans ce type de jeu ? le graphisme, le réalisme, l'animation ?

Le modèle physique n'est pas si difficile que ça à programmer. Ce sont juste des formules mathématiques à appliquer, rien de bien sorcier. Par contre, la modélisation graphique des arbres ou des pierres a été vraiment dure à réaliser, afin de donner un aspect réaliste à l'ensemble.

On peut donc s'attendre à un réalisme ultime, ce dont auquel ?

Oui et non, car votre voiture ne réagira pas comme une vraie voiture de rallye. C'est totalement voulu car sinon personne ne serait capable de la conduire, excepté Colin McRae lui-même ! C'est pourquoi nous avons axé la simulation sur le gameplay, l'aspect le plus important d'un jeu.

Comment procédez-vous pour « régler » le comportement de la voiture dans ce cas ?

Nous utilisons des informations que nous transmettent des pilotes officiels, comme Martin Rowe (pilote de la Renault Megane). Ils viennent jouer et nous donnent leur impression sur le comportement de la voiture. De plus, nous recueillons des renseignements directement des écuries officielles.

Rally 99 gérera-t-il les pannes et autres dégâts ?

Il y aura effectivement beaucoup de problèmes possibles. Tout d'abord, le châssis de la voiture sera entièrement déformable en fonction des chocs. Vous pourrez aussi avoir des problèmes électriques, des pannes moteur, des ruptures de boîte, tout ce qui peut généralement arriver sur une voiture.

Existera-t-il un mode « carrière » ?

Non, vous commencerez la compétition directement avec la voiture de votre choix. Il y aura cependant deux modes de jeu, arcade ou simulation. Dans ce dernier, il sera par exemple impossible de repartir lorsque vous aurez détruit la voiture après une série de tonneaux.

Vous avez d'autres projets, après Rally 99 ?

Il est possible que nous adaptions le jeu sur DreamCast, et peut-être Rally Millenium pour l'an 2000, pourquoi pas !

Reportage

PAR BENJI

Se nommer Fox Interactive et éditer des jeux comportent certains avantages. L'un d'eux consiste à laisser des développeurs utiliser des héros de films, violemment charismatiques, afin de les inclure dans un jeu. Rebellion a eu la chance et le privilège de mettre en scène trois monstres du septième art 'ricain. Le résultat est un Doom-like aussi speed que stressant.

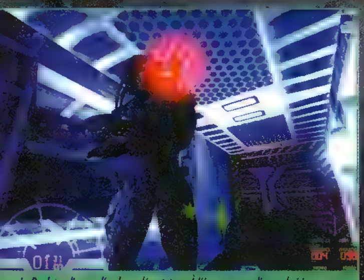






Aliens vs. Predator

GENRE : DOOM-LIKE DÉVELOPPEUR : REBELLION SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 99



Le Predator dispose d'un laser dévastateur. À l'écran, si vous l'avez choisi, vous verrez son avant-bras apparaître, sur lequel se trouve l'appareil permettant d'y accéder

Ceux qui suivent l'actu depuis plusieurs années ont peut-être entendu parler d'un jeu dénommé Alien vs. Predator sur la défunte Jaguar d'Atari. À l'origine de ce Doom-like original se trouvait Rebellion, boîte anglaise basée à Oxford. Cinq ans plus tard, alors que le jeu a fédéré les rares possesseurs de Jaguar, Rebellion revient sur le devant de la scène avec... Alien vs. Predator, sur PC cette fois. Halte au mécontentement et à la frustration ! Contrairement aux apparences, cette nouvelle mouture n'a presque rien à voir avec la précédente. "Presque", car les seuls points communs subsistant entre les deux jeux sont naturellement les protagonistes. De fait, vous interprétez au choix trois des zozos parmi les plus répandus dans l'industrie du septième art. Dans la peau du - pôvre - Marine, vous abattez aliens et Predators à la chaîne. Pire que les Temps Modernes. Dans la peau du Predator, vous jouez les monstres invisibles dont le but est de ramener un max de trophées à poser au-dessus de la cheminée. Dans la peau de l'alien enfin, vous bavez de l'acide et remuez de la queue autant que faire se peut. Limite obscène.

"DID YOU FUCK MY WIFE ?"

L'inspiration provient de deux sagas, celle des "Alien" (1 à 4) cumulée à celle des "Predator" (1 et 2). Les films, pour certains, ne sont pas récents, ils ont cependant marqué leur époque et toute une génération. "Nous avons mis l'accent sur plusieurs points, autant à la demande de Fox Interactive que par souci d'authenticité, a précisé Jason Kingsley lors de la présentation du jeu à Londres, début décembre. Les références aux longs métrages, dans les décors et dans les missions à accomplir lorsqu'il s'agit du Marine, sont multiples. Les cinéphiles apprécieront. L'équipe s'est également efforcée de retranscrire avec précision les mouvements de chaque protagoniste, de même que leur arsenal. Mais par-dessus tout, nous avons énormément bossé sur l'ambiance. La bande-son, oppressante, y est pour beaucoup. C'est ce qui confère tout son côté stressant au jeu... Et c'est la raison pour laquelle vous aimerez y jouer - dans le noir de préférence." Pour faire flipper un joueur, Rebellion a effectivement tout mis en œuvre. Effets de lumière et bruitages en surround sont les principaux ingrédients de la recette du thriller en vue subjective. Ajoutez-y un degré de réalisme dans l'animation et vous avez là de quoi devenir catatonique pour une durée indéterminée.

DANS LA PEAU DE L'ALIEN

Noir comme l'ébène, l'alien parcourt les couloirs plus vite que le TgV. Oups, TGV. Il est très vulnérable mais sa force réside dans sa rapidité et ses coups sont mortels. Sa mâchoire défonce le crâne de n'importe quel adversaire. Ne pas omettre également que son sang est fait d'acide.

RIPLEY, RIDLEY ET LES AUTRES

À première vue, tout laisse supposer qu'AvP (en abrégé) est un Doom-like bourrin. À vrai dire tant mieux ! Le jeu est à l'image des films dans tous les sens du terme. La réalisation semble de bonne facture et le moteur, soi-disant développé par l'équipe de Rebellion elle-même, fonctionne à merveille. Dans le rôle de l'alien, le plus surprenant est d'être libre comme l'air. Vous vous agrippez aux parois (sol, murs, plafond) et vous déplacez à une vitesse vertigineuse. Sur un Pentium 266 doté d'une carte accélératrice 3D, l'effet est saisissant. Trente-six niveaux sont programmés pour la version finale qui se jouera aussi en réseau, sur Internet ou en local. Nous avons eu droit à un petit essai. Résultat : le fait de pouvoir créer des bataillons d'aliens face à des Predators ayant pactisé avec des Marines s'avère plutôt jouissif. La question est "Pourquoi pas ?"

DANS LA PEAU DU PREDATOR

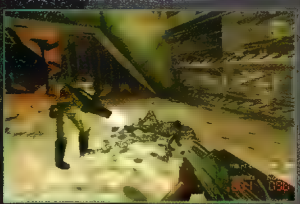
Le Predator est un caméléon, il devient invisible quand ça le branche. Une vue infrarouge lui permet de voir les êtres humains (colons et Marines) alors que la vue électro-magnétique sert à repérer les aliens. Cet extraterrestre est de plus d'une redoutable force physique.

UN ROI ET UNE REINE

Jason Kingsley, CEO de Rebellion, posant aux côtés d'une reine alien spécialement venue faire la promo du jeu qui la met en scène. "Nous avons beaucoup travaillé à partir des films, nous a-t-il confié. Le jeu comprend par ailleurs un niveau, le temple alien, qui pour des raisons de budget n'apparaît pas dans le premier film de la saga." Au-delà des images prometteuses, quel genre de surprises nous réserve AvP ?

DANS LA PEAU DU MARINE

Vous bénéficiez des armes qui ont fait la renommée de la saga. Des guns puissants associés à un lance-flamme dévastateur. D'autre part, vous disposez du désormais célèbre détecteur d'aliens, avec son bruit si stressant calqué sur le rythme cardiaque.





Si déjà, face à un seul Predator, vous ne faites pas le poids, alors face à trois ou quatre...

PAR BENJAMIN JANSSENS

L'année 1999 marquera-t-elle une fois encore l'avènement d'un genre désormais plébiscité, celui du jeu de stratégie ? À en juger par le nombre de titres prévus, la réponse est « Oui ! ». Warzone 2100, wargame futuriste développé en Angleterre, est l'un d'eux. Sortira-t-il du lot ?

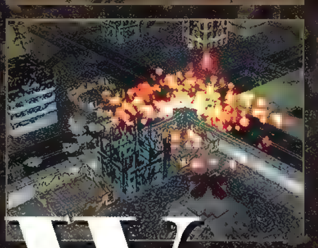


Le jeu comprend 3 types de surfaces, dans le désert, dans la ville et dans les montagnes enneigées.









Développeur peu connu, Pumpkin Studios est situé à Bath, petite bourgade anglaise. De passage, nous avons pu constater qu'il fait bon y vivre. Les oiseaux chantent, les moutons font «bêêêê», bref, c'est l'endroit rêvé pour imaginer la pire des catastrophes, une guerre nucléaire par exemple. L'action dans Warzone 2100 débute ainsi. La caméra zoome sur une paire de satellites situés dans l'espace au-dessus de la Terre. Puis c'est le chaos. Des missiles explosent à la surface de la planète, balayant toute vie humaine ou presque. « Vous commencez le jeu en tant que survivant, explique Nick Cook, directeur du développement. Votre premier objectif consiste à construire une base rudimentaire en plein cœur des montagnes Rocheuses, outre-Atlantique. Vous ne savez pas comment vont évoluer les événements. En revanche, les adversaires auxquels vous êtes successivement confrontés laissent supposer qu'il y a un « cerveau » derrière tout cela. Cet odieux personnage - une entité - serait par ailleurs à l'origine du cataclysme. »

MON TRUC EN PLUS

Ce n'est pas la première fois qu'un wargame est doté d'un scénario. Plus novateur néanmoins est le fait que, dans le jeu, tout se monte et se démonte à l'instar des Lego. La formule « Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme » s'applique ici parfaitement. « Au fur et à mesure du déploiement de votre base, vous mettez sur pied des structures de R&D (recherche et développement) de plus en plus performantes. Le pétrole (la ressource du jeu) amassé en grandes quantités laisse libre cours aux scientifiques pour créer des pièces d'armurerie. Warzone comprend des dizaines d'armes et d'armures variées à assembler. Au final, ça n'est pas moins de 2 000 unités différentes qui peuvent être construites. » Le chiffre est éloquent. Reste à savoir si toutes servent vraiment sur le terrain. « Ce n'est pas tout, à l'image d'un jeu de rôle, dans Warzone, les unités et leur arsenal gagnent des points d'expérience. Ainsi, un joueur peut finir les 33 missions avec des chars 8 fois plus puissants et habiles qu'au départ. » Pourquoi pas ? Malgré des carences évidentes (les unités se ressemblent toutes graphiquement, il n'y a que 3 types de surfaces, l'originalité dans le déroulement des campagnes n'est pas au rendez-vous), Warzone 2100 ne manque pas d'intérêt. Saura-t-il nous convaincre alors que la concurrence fait rage ?

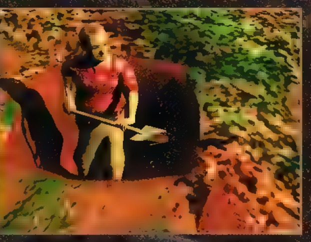
Warzone 2100

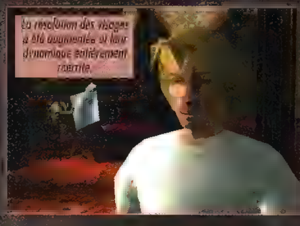
Reportage

PAR MATHILDE REMY

Youpi, Gabriel Knight abandonne le trip complètement foireux de la vidéo - trop chère et définitivement désavouée par Sierra ! Youpi, on a l'impression de revenir au bon vieux temps du premier épisode ! Youpi, l'intrigue a l'air super bétonnée ! Youpi, c'est une gonzesse qui est à la tête du projet !


L'interface est ultra simple : clic gauche pour agir, clic droit pour accéder aux menus de dialogue ou d'interaction avec les objets.

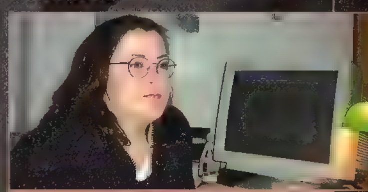



La résolution des visages a été augmentée et leur dynamique entièrement revue.


Mais c'est qu'elle est en train de lui foutre la main au cul !

Après la Louisiane et l'Allemagne, c'est au tour de la France d'accueillir le dernier épisode de la série des Gabriel Knight. L'histoire se déroule plus précisément autour de Rennes-le-Château, dans le Languedoc, région assez riche en histoire et en ésotérisme. Comme d'habitude, l'aventure repose sur une base historique réelle. Grosso modo, au début de ce siècle, suite aux travaux de réfection de son église, le prêtre de Rennes-le-Château part à Paris, pauvre comme Job, et en revient riche comme Crésus. Pourquoi ? Comment ? Aurait-il découvert le trésor des Templiers ? Mystère. Pas mal de détails, dans la nouvelle décoration de l'église, font référence à une éventuelle descendance du Christ. Aurait-il trouvé des documents appuyant cette thèse et fait chanter l'Église avec ? C'est en tout cas l'hypothèse de départ de Gabriel Knight III, le but de l'aventure étant de retrouver les documents en question.

Mais revenons à notre époque : Gabriel et Grace sont invités à Paris pour protéger l'héritier des Stewart (la branche royale d'Écosse), descendant supposé de Jésus. Manque de pot, on enlève le môme sous leur nez et la piste des ravisseurs les mène à Rennes-le-Château, où le jeu débute vraiment. Toute l'aventure de GK 3 va se dérouler dans cette région du Languedoc, alternant recherches en intérieurs et en extérieurs. Le gameplay est très sympa : sans cliquer, rien qu'en bougeant la souris, on explore librement l'univers 3D, indépendamment de notre perso. Et même après avoir cliqué, on n'est pas obligé de subir le système de caméras dynamiques attaché à nos actions : une option permet de le désactiver. Côté richesse de l'aventure, ce n'est pas sûr de l'action qu'il faudra miser : les personnages avec lesquels on interagit sont au nombre de dix. Dix qu'on suit tout au long de l'aventure, quand même. Mais l'aspect un peu cabalistique de l'énigme, avec ses chiffres, ses formes géométriques et ses formules bien hermétiques, se prête extrêmement bien à la mise en scène des puzzles. GK 3 semble vraiment bien parti pour être un grand jeu d'aventure.

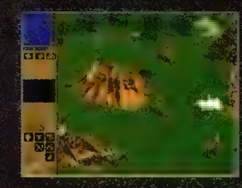

Jane Jensen, auteur et chef de projet des Gabriel Knight : « Ce que j'aime dans cette série, c'est un peu tout, de l'écriture du scénario à la réalisation finale… Mais j'avoue quand même avoir un faible pour la partie documentation et construction de l'énigme. Avec GK, les épisodes se suivent et ne se ressemblent pas. La série n'a jamais perdu en intérêt. Et comme les sujets porteurs ne manquent pas, je ne vois pas, aujourd'hui, ce qui m'empêcherait de faire un jour un Gabriel Knight 8 ou 9. Tiens, je vous livre un scoop : Gabriel Knight 4 se déroulera sans doute en Écosse. »

Gabriel Knight III

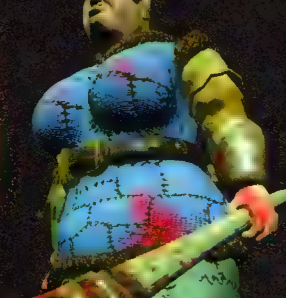
GENRE AVENTURE 3D • DÉVELOPPEUR SIERRA STUDIOS, ÉTATS-UNIS • SORTIE PRÉVUE AUTOMNE 99

Preview

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
ÉDITEUR CRYO
DÉV. CRYO FRANCE
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE







Saga : Rage of the Vikings



La gestion des saisons influe sur l'agriculture et les déplacements. Sans compter les jolis changements visuels dans le paysage. ▶

Relativement discret depuis Starcraft, le jeu de stratégie en temps réel amorce son retour en fanfare. Outre les add-on prévus (Stracraft, Age of Empires), de nouveaux challengers sérieux sont attendus : Total Annihilation : Kingdoms, Age of Empires 2, Homeworld, pour ne citer que ceux-là. Et là, vous vous dites « Tain, ça manque de Vikings, tout ça. » Non ? Ben vous avez tort, parce que Saga va débarquer et qu'il y a des bouts de Vikings dedans. Et pourquoi pas, d'abord ? Voilà des gars qui n'ont pas arrêté de foutre le souk partout à leur époque, en pratiquant la diplomatie du cri de guerre et de l'acier trempé : c'est un terreau magnifique pour un jeu de stratégie.

Très clairement, Saga lorgne du côté d'Age of Empires : un graphisme et des sprites extrêmement léchés, et des recherches historico-culturelles pour donner un cachet de véracité à l'ensemble (les personnages et éléments fantastiques -nains, elfes, trolls- sont issus des légendes nordiques). Côté système de jeu, Saga promet quelques nouveautés : la gestion de l'honneur des clans Vikings, qui vous imposera de vous venger en cas d'affront et de soumettre les clans dont l'honneur est inférieur ; un côté gestion qui semble plus poussé avec 5 ressources de base et autant de ressources avancées ; et des choses amusantes, comme la gestion des saisons qui influe sur l'agriculture ou les déplacements (neige, mer gelée) et la possibilité de créer des unités hybrides (demi-nains, demi-trolls, demi-elfes) pour bénéficier des avantages de deux cultures. 3 niveaux de zoom, 4 écoles de magie, des bateaux qui se déplacent suivant le vent... Si le jeu s'avère aussi équilibré qu'il est beau, il entrera au Valhala des jeux de stratégie.

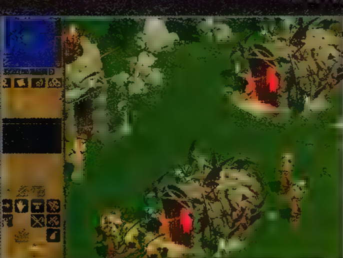
Ivan Le Fou

Y a pas, les graphistes, chez Cryo, ils savent bosser. ▼



▲ Le commerce sera une dimension importante du jeu et les clans pourront échanger ressources ou unités à volonté.









DANS LA GRANDE FAMILLE DES JEUX DE STRATÉGIE, ON CLASSE TOUT AUTANT LES TITRES À L'APPARENCE HEXAGONALEMENT CHIANTE QUE LES C&C-LIKE DONT ILS PROVIENNENT EN LIGNE DROITE. MICROSOFT ET ATOMIC, AVEC LE PREMIER CLOSE COMBAT, ONT SU RETIRER L'ESSENTIEL DE CES DEUX MONDES QUE BEAUCOUP D'ÉLÉMENTS ÉLOIGNENT RADICALEMENT.

Close Combat 3





MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR	MICROSOFT
DÉVELOPPEUR	ATOMIC GAMES
SORTIE PRÉVUE	JANVIER 99

Avec cette série, on en oublierait presque l'aspect stratégique. CC3 n'échappe pas à la règle, et semble proposer encore plus de fun et de scénarios.

L'ambiance russe

" Visitez l'URSS avant qu'elle ne vous visite ", m'a toujours semblé être le dicton préféré des personnalités à forte tendance touristique comme Napoléon, Hitler ou, plus proche de nous, Mathias Rust. En Allemagne, on aime voyager ; et quand on part en vacances, même sans un rond en poche, on n'oublie jamais d'emporter une ou deux divisions SS, quelques unités de commandement ou quelques repris de justice militaire dûment placés dans des sections disciplinaires. C'est donc tout ce beau monde qui va constituer le gros du corps expéditionnaire germanique censé ramener la liberté dans les républiques stalino-léninistes, lors de l'opération Barbarossa qui nous fera suivre l'itinéraire Berlin-Léningrad, aller et retour inclus. Les scénarios et campagnes de Close Combat 3 se dérouleront sur des mois et même des années (les scénarios présentés dans les autres titres s'étendaient sur quelques jours au maximum) et vont pouvoir se mettre en place sur plus de 6 cartes, nombreuses et variées (on pourra même construire ses propres suites d'escarmouche avec l'éditeur), et nous baladeront de steppes en steppes, en passant par les villes et villages russes et allemands.



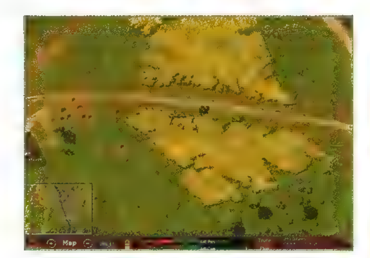
▲ ... possèdent ... es qui influent ... qui les brave ...

Pour ... des hex ... ou une ... des marqueurs ▶



Vu et non vu

Le calcul de la ligne de vue, particulièrement soignée dans les chapitres précédents, a encore été améliorée. Cette fois-ci, les distances de vision sont calculées non seulement en fonction de la ligne de tir, mais tiennent compte de variables telles que le



type de troupe, son déplacement, sa posture ou encore des aspérités du terrain aussi minuscules qu'un cratère causé par un mortier sur lequel il est posé. On pourra donc enfin se servir du sniper comme d'une arme redoutable, au lieu de le planquer derrière un arbre ou dans un roncier (ce qui est bien cruel, car ça fait mal au cul). D'une manière frappante, j'ai ressenti, dans les scénarios de Close Combat 3, une certaine résistance de la part de la piétaille allemande lorsque je lui ai ordonné de monter au combat. Il est clair que dans ces territoires inhospitaliers, où la survie d'un humain est tout à fait impossible, le Russe règne en maître et irradie une aura de peur autour de ses chars T-34 ou de ses cosaques armés de lance-flammes. D'une façon générale, l'ambiance se dégrade pour le Teuton au fur et à mesure que la ligne de front se redéplace vers Berlin et que ces derniers se font botter le train. Dans le dernier tiers de la campagne, les troupes soviétiques montent au combat, le sourire au ras de la gueule, et les chleus sont de plus en plus fuyards, bien que leurs troupes d'élite gardent le moral et le bras haut. Les erreurs de pathfinder de Close Combat 2, notamment celles concernant les mouvements des blindés et véhicules, semblent avoir été corrigées dans leur ensemble. Malgré cette amélioration, les chars ont parfois une fâcheuse tendance à buter dans les coins lorsque leur trajectoire de mouvement passe à travers une rangée de bâtiments. Les unités sont aussi dotées de réactions assez poussées ; une unité assez peureuse pourra tout de même se déplacer si elle est couverte par des tirs alliés. Dans les faubourgs de Berlin, on pourra aussi être doté de fuyards-nés (des miliciens de 15-16 ans armés d'un fusil à culasse mobile) qui ne pourront être rassurés que par leurs supérieurs. En effet, on trouve aussi un nouveau type d'unité dans Close Combat 3 : elle représente les forces de commandement, et son rôle, outre de faire respecter les ordres d'une manière plus directe et martiale, sera de projeter autour d'elle, dans un rayon d'une trentaine de mètres, une aura qui renforcera le moral de ses troupes. Suivant le type de combat, on pourra acheter plus ou moins de ces unités pour les adjoindre au reste des forces : dans un jeu de type défensif et urbain, on pourra se contenter d'un seul officier supérieur placé dans un bâtiment central. Bien sûr, cette dernière unité deviendra une cible presque aussi lucrative que les marqueurs de victoire, et les snipers ennemis tenteront tout pour l'abattre.

Moteur

Si les animations n'ont pas du tout évolué (elles étaient déjà à un bon niveau pour ce qui s'agit des véhicules), le gros coup de





cœur que j'ai eu sur ce jeu vient des cartes : une fois de plus, celles-ci sont superbes, dessinées à la main, et malgré l'absence de niveaux sur le plan vertical, le boulot au niveau des graphiques est assez précis pour que l'on distingue sans aucune peine les reliefs. Malgré une certaine pauvreté de tons dont souffre la campagne soviétique enneigée ou encore l'urbanisme populaire, les textures utilisées sont superbes et à aucun moment j'ai eu l'impression de me balader sur un plan où étaient jetés à la hâte quelques objets dans un but purement décoratif. Petite innovation de ces cartes : la plupart d'entre elles sont beaucoup plus grandes que dans les autres épisodes de la série. Cela signifie plusieurs choses, et tout d'abord le fait que nous pourrons assister à des batailles représentant un bon morceau d'une ville (comme le quartier du Reischtag pour Berlin) et que les avancées ennemies pourront difficilement êtres contenues. Comme à l'accoutumée, CC garde son principe d'ordres de tirs et de mouvements. Malheureusement, il n'a pas été possible d'essayer l'une des fonctionnalités que l'on attendait tant, à savoir la possibilité d'assigner des waypoints à des groupes. Ça marchait pas dans la bêta-preview ou j'ai pas trouvé, au choix. Par contre, l'assignement des ordres est beaucoup moins bordélique : lorsqu'on tire une ligne de mouvement, le scrolling s'effectue très rapidement malgré la taille, plus imposante que jamais, des cartes. L'interface est à l'image du champ de bataille : rouge et très bordélique. On retrouve des options dans tous les sens, ce qui me rappelle étrangement d'autres temps avec la série des V-For Victory. Par-dessus tout, cela est balancé avec une musique slavo-germanique de style mi-Karl -mi-Prokofiev. Bon OK, je déconne, j'ai toujours été nul aux quizz sur les compositeurs classiques.

Vite, le jeu !

En conclusion, Close combat 3 semble suivre le chemin de ses ancêtres : il propose des nouveaux scénarios et matériels, et des améliorations du moteur. Bien entendu, le fait qu'il nous trimbale sur tout le front russe pendant l'ensemble de la guerre entre les peuples germanique et slave va encore accroître sa durée de vie. Plus que jamais, j'ai eu l'impression que l'on avait posé une caméra au-dessus d'un vrai champ de bataille. L'initiative était bien sympa, et si les développeurs corrigent les quelques bugs qui demeurent, on aura droit à un fort beau produit bien carré de chez Microsoft, susceptible de plaire autant aux wargamers qu'aux amateurs de stratégie temps réel qui veulent goûter à autre chose que de la chasse aux zergs.

Bob Arctor


▲ [illegible]





▲ [illegible] rios et campag [illegible] des affrontements germai[illegible]



Preview

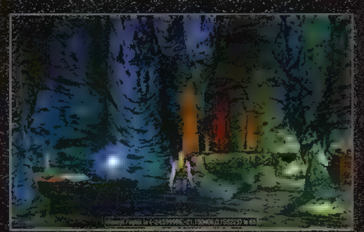
AVENTURE/JEU DE RÔLE
PC CD-ROM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR SIERRA
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 99

Quest for Glory 5 Dragon's Fire



▲ Côté face, ce sera une aventure. À la mode King Quest, nous serons en vue externe, le héros se baladant sur des paysages qui défilent. C'est d'ailleurs superbe. Les effets de perspective sont très réussis et vivants, avec de chouettes effets de ciel et d'eau.

C'est le grand retour de l'aventUre (avec un grand U, comme ça, pour changer). Le genre était passé de mode, éclipsé par ces recettes faciles que sont devenus les jeux de stratégie temps réel et les Doom-like. Mais, exploité à l'infini, ce système a montré ses vices. Rien ne ressemble plus à un Doom-like qu'un autre Doom-like. Comment sortir du lot, quand il en surgit cinq par mois ? Aujourd'hui, retour de bâton mérité, il n'y a guère de place que pour deux titres leaders par an dans chaque genre. Les éditeurs n'ont plus qu'à faire un pont entre la Terre et la Lune en empilant leurs stocks d'invendus. Mais la donne est très différente avec les aventures.



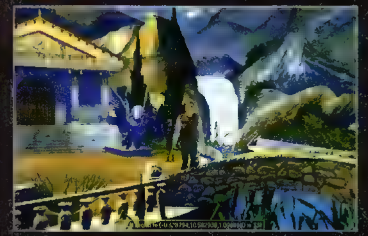


▲ *Point de chute obligatoire : la taverne. Bouffe exécrable et serveuse indragable. Elles pourraient être sexy, pourtant, les femelles gnomes si elles se rasaient les poils du nez.*



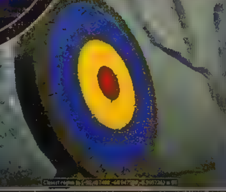
puisqu'elles se distinguent toutes (en principe) par un scénario original. Les Majors ont bien anticipé ce revirement, et c'est avec joie que nous avons vu Westwood sortir Blade Runner de son chapeau, et que LucasArt nous a époustouflés avec Curse of Monkey Island. Quant aux petits malins de chez Sierra, eux sont restés fidèles à leurs premiers amours, déclinant à la chaîne leurs titres phares. C'est auprès d'eux qu'en ces années de disette, les accrocs du genre venaient quémander leur dose de saga : King Quest (de 1 à 8), Police Quest (de 1 à 4 sans compter Swat 1 & 2), Leisure Suit Larry (nous en sommes au 5), Gabriel Knight (seulement deux épisodes), Space Quest (dont le 6 sera malheureusement le dernier) mais aussi, moins connu, Quest for Glory, dont voici le cinquième volet. Heroic-Fantasy pur jus, Quest for Glory 5 se situera au croisement du jeu de rôle et de l'aventure. Votre douce contrée de Silmaria sera envahie par des hordes de monstres. À vous de comprendre ce qui se trame là dessous, en embrassant l'une des trois professions qui peuplèrent nos nuits blanches à Donjon & Dragon Basic Set : magicien, voleur ou guerrier. Mes premières impressions sont bonnes, les décors sont superbes, peuplés de personnages joués par l'ordinateur qui vaquent à leurs occupations et donnent beaucoup de vie à l'univers. Par contre, ces mêmes personnages sont inutilement bavards et verbeux dès que l'on s'adresse à eux.

monsieur pomme de terre

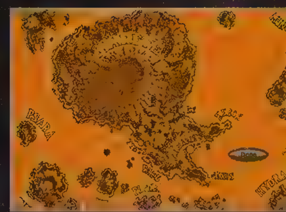


▲ *Du jeu de rôle, Quest for Glory 5 héritera également la notion de temps, qui défilera à raison d'une journée à l'heure environ, avec alternance du jour et de la nuit, besoin de manger et de dormir.*





▲ *Pas mal du tout, leur système de tournois ! Vous pourrez participer à des combats d'arène ou simplement parier sur les gladiateurs et mater le massacre en bouffant des chips.*



MERDE, MERDE, MERDE, J'AI ENCORE OUBLIÉ D'ÉCRIRE UN " CHAPEAU " POUR MON TEXTE... LÀ, C'EST SÛR, JE VAIS EN PRENDRE PLEIN LA TRONCHE. AÏE, VOILÀ LE MAQUETTISTE EN CHARGE DE MES PAGES. IL A L'AIR FURIEUX. HOP, J'ESQUIVE DANS LE COULOIR PENDANT QU'IL ME CHERCHE AU TROQUET DU COIN ET JE TAPE MON TEXTE EN DOUCE... PFFF, C'ÉTAIT MOINS UNE CE COUP-CI.



Dethkarz





La vache, v'là Moulinex. Si y voit que je suis encore sur Dethkarz, c'est sûr, y va m'égorger. Hmm, ça doit bien faire plus d'une heure que je joue. Mais putain, Dethkarz c'est trop bien. Je viens de lancer le mode Championnat. J'enchaîne les courses. Les décors dans les villes du futur assurent un max. Ouah, ces ciels ! Et puis là, j'ai branché le Force Feedback. C'est top cool™. Pas trop fatiguant au niveau de la résistance, mais ça vibre bien quand on se frotte la couenne aux autres caisses.

« Alors Ian, cette preview ? »

« Ahem, euh... ben en fait, tu vois, le jeu est quasi terminé ; alors du coup, on pourrait peut-être faire une bêta-version »

« Bon OK, mais tu te grouilles, coco ! »

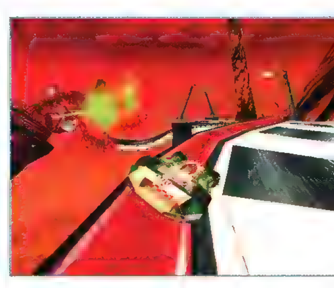
Héhé, comme je l'ai possédé. Pour la peine, tenez, je m'en remets une couche.

Bienvenue au XXVe siècle !

Des courses futuristes, c'est pas ça qui manque. Pod, Powerslide, Scars... les titres se suivent avec plus ou moins de réussite. Ce mois-ci, Rollcage en preview pouvait impressionner par une animation ultra rapide. Mais question jouabilité, il a encore du chemin à faire quand on le confronte à notre ami Dethkarz. « Bagnoles de la mort » déboule en droite ligne du pays d'Oz, l'Australie.

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	COURSE ARCADE FUTURISTE
EDITEUR	INFOGRAMES/BEAM
DEVELOPPEUR	MELBOURNE HOUSE
SORTIE PREVUE	FÉVRIER 99



















Développé par Melbourne House (voir encadré), cette course futuriste reprend avec brio le flambeau des références du genre comme F-Zéro ou WipEout. C'est vrai, Pod était très bien réalisé avec des décors magnifiques. Mais le gameplay se limitait à une simple course. Dans Dethkarz, on ne s'ennuie jamais car il y a plein de trucs à faire en plus de l'aspect purement pilotage. On se prend des tremplins, des virages relevés. On peut tirer sur les autres caisses. Notre bolide est équipé d'un bouclier qu'il faut recharger en passant par les embranchements garage. Et puis surtout il y a des bonus disséminés partout sur les circuits : missiles, super accélération, kit de réparation, mines... J'imagine déjà ce que ça pourra donner en réseau si l'implémentation assure.

Fluide spatial

Mais le meilleur, dans tout ça, c'est l'animation décoiffante de Dethkarz. Rares sont les jeux procurant une telle impression de vitesse. Avec le joystick (non je suis pas bourré, c'est largement mieux au joy analogique qu'au clavier ou au pad), la jouabilité de cette version bêta est déjà parfaite. La voiture part en glissade, on la récupère tant bien que mal en évitant d'aller s'écraser en contrebas. À certains endroits, on peut couper les virages à la corde en passant au-dessus du vide. Bref, je vois pas comment la version finale pourrait être ratée.

Bon, il est maintenant temps de parler configuration. Monsieur Dethkarz requierra obligatoirement une carte accélératrice. Au risque de voir périr Maître Kant d'une crise cardiaque, je préciserai qu'en plus de la version Direct3D on trouve une option 3Dfx Glide, évidemment plus belle et plus rapide. Le jeu comprendra plusieurs modes de compétition (championnat, chrono, arcade, multijoueur) et douze courses réparties dans quatre environnements différents. Douze courses, ça peut sembler léger mais Melbourne mettra d'autres circuits à disposition sur Internet. Non, vraiment, le seul défaut que l'on peut relever aujourd'hui c'est une ambiance sonore un peu légère : pas de musique et des bruitages anodins. Le reste, c'est du tout bon. Vivement le test !

Iansolo

NOS POTES LES KANGOUROUS

Installée en Australie depuis l'apparition des premiers ornithorynques, Melbourne House est une boîte à laquelle nous devons tout notre respect. Son nom ne vous dit peut-être pas grand-chose, mais ces kangourous codeurs ont participé à la grande saga des jeux vidéo depuis les premiers balbutiements de l'Age d'or. The Hobbit en 1982, c'était eux. Way of the Exploding Fist (l'ancêtre des Street Fighters), c'était toujours eux. ShadowRun aussi. KKND, c'était toujours eux. Mais là, pas de quoi frimer car KKND c'était pas une grosse réussite. Pour une compagnie qui a démarré sur ZX 80, qui a développé du Mechwarrior mais aussi des softs de Criquet, Dethkarz représente un bien beau retour sur le devant de la scène.



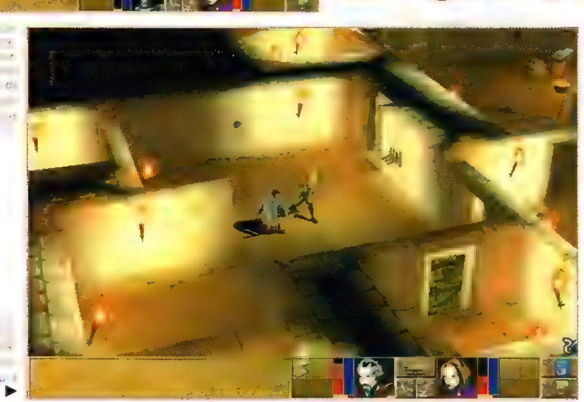


PARFOIS, AU HASARD DES COLIS QUE NOUS ENVOIENT NOS COPAINS LES ÉDITEURS, ON TOMBE SUR QUELQUE CHOSE QU'ON N'ATTENDAIT PAS. BIEN SOUVENT, ON LANCE LE JEU, ET ON SE RETROUVE AVEC UNE BELLE DAUBE SUR LES BRAS DANS LA PIRE DES CONJONCTIONS OU BIEN ENCORE AVEC UNE VERSION ALPHA D'UN TRUC BIEN PLUTÔT INJOUABLE. DARKSTONE A TOUT SIMPLEMENT RÉUSSI À NOUS SCOTCHER, LA BOUCHE FERMÉE, ET POURTANT LE MOINS QUE L'ON PUISSE DIRE EST QU'IL S'EST FAIT DISCRET DEPUIS UNE PRÉSENTATION ASSEZ MOLLE AU DERNIER ECTS.





Darkstone





PC CD-ROM
DIABLO-LIKE
TAKE TWO INTERACTIVE
DELPHINE SOFTWARE, FRANCE
JANVIER 99

Pour tout joueur normalement constitué, la description de Darkstone devrait vaguement rappeler quelque chose : un jeu de rôle orienté action, où on trimbale un personnage dans un décor isométrique de villages ou de donjons, où on l'envoie récupérer des objets, tuer des monstres et remplir des quêtes. Oui, nous avons tous pensé à Diablo en voyant Darkstone, mais la ressemblance s'arrête presque là.

Des relents d'AD&D

L'un des premiers écrans de jeu permet de créer son personnage. En fait, cet écran est pour le moment dénué de toute créativité : on choisit une profession pour le personnage parmi les six présentes (en fait trois divisées entre les deux sexes), comme magicien, guerrier ou voleur. Les caractéristiques de chacune d'elles semblent êtres tirées du player's handbook d'AD&D. Au départ, le magicien ne possède aucun sort mais il pourra les acquérir en recopiant des parchemins trouvés au hasard des pérégrinations, ou encore en se les achetant s'il est suffisamment nanti. Pour ce qui est d'ailleurs des achats, la grande ville, celle d'où l'on part, possède de nombreuses échopes où on pourra se ruiner allègrement, grâce à l'or trouvé sur les dépouilles ou dans des coffres. Les personnages progressent en tuant des monstres : un coup classique, mais qui marche à chaque fois. À chaque tuerie, ils gagneront des points d'expérience leur permettant de monter de niveau et d'augmen-



ter leurs caractéristiques primaires (force, agilité et j'en passe...). Tiens, en me relisant, je m'aperçois que je vous ai bien pipoté : dans Darkstone, on ne se contente pas de créer un personnage mais bel et bien deux. Vous pourrez bien sûr prendre le contrôle de l'un ou de l'autre en laissant l'IA s'incarner dans la cervelle de votre copain. Ce dernier pète parfois les plombs et devient berserk en se lançant au beau milieu d'une horde de monstres culturistes, ce qui l'amène généralement à crever dès les premières passes. Les raccourcis clavier sont très nombreux et permettent d'accéder au livre des sorts ou à l'inventaire, et ce en plein combat. Pareillement, une jolie carte translucide s'affiche à l'intérieur comme à l'extérieur et permet de s'orienter très facilement sur un terrain qui se découvre au hasard. Dans le même style, on découvre une espèce " d'annuaire " des lieux déjà visités, et un simple clic de souris sur l'un d'eux dirigera les personnages vers le lieu désigné... Une sorte de pilote automatique, en somme.

Moteur graphique

Une fois le binôme (on aurait bien du mal à dire " équipe ") constitué, on lance le jeu et là, c'est le choc ! Le moteur graphique et le design, sans même essayer de copier l'aspect sombre du jeu de Blizzard, sont tout bonnement excellents. La vue est isométrique, mais avec les touches de fonction il est possible d'adopter d'autres plans en plongée. Comble du bonheur, ça tourne et ca zoome. À peu de choses près, on se croirait dans Dark Omen. Les personnages eux-mêmes semblent posséder un style, même si, dans l'état actuel de la bêta, leur équipement (sauf les armes) n'était pas visible sur eux. En se baladant dans la campagne avoisinante, on constate qu'un très bel effort a été fait tant du point de vue de l'animation que du design général : les sommets des arbres bougent, les mouvements sont très fluides et le design des persos possède un style propre, un peu angulaire mais qui me rappelle curieusement Dragon's Lair. Le même soin a été apporté aux maisons et aux campements, qui ressemblent bien souvent à des miniatures par leur grande finesse. Quant au terrain sur lequel ils viennent s'incruster, il apparaît au fur et à mesure et la première carte de la campagne (j'en ai vu deux) recèle un bon nombre d'endroits à visiter ou de gens à découvrir. D'un point de vue technique, le moteur graphique tire parti des cartes et le jeu est très fluide sur un P200 muni d'une Voodoo 1.

Le monde, le jeu

Le monde de Darkstone rappelle celui de Diablo, en de nombreux points, et celui des jeux de rôle à thème médiéval fantastique : des villageois apeurés, des monstres battant la campagne, des campements d'aventuriers, des villes et villages et des donjons. Ces derniers sont très carrés, mais le moteur n'a pas l'air de bien supporter les formes arrondies. Toutefois, le fait d'avoir un tel soft permettant de jouer avec la vue presqu'à volonté permet bien des délices, notamment en ce qui concerne l'exploration où l'on pourra choisir très exactement le point de vue désiré. Les entrailles de la terre renferment aussi des monstruosités fleurant bon le jeu de rôle standard : trolls, gobelins, squelettes seront tous au rendez-vous pour le plus grand plaisir des petits et des grands. Mais les streums ne sont pas le seul danger que recèlent les anciens souterrains. Ces derniers sont en effet garnis de pièges d'énigmes et de leviers, ce qui m'incline à penser qu'il faudra parfois réfléchir un minimum. Zut !

Durée de vie

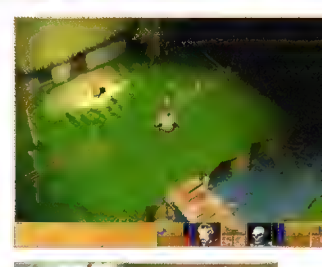
Pour les quelques heures de jeu que j'ai passées sur Darkstone, le monde me semble déjà bien vaste : même la campagne avoisinante est imposante par sa taille. Le but du jeu est très simple, et somme toute assez peu original : accomplir des quêtes données par des personnages que vous rencontrerez au pif, résoudre des énigmes et faire progresser votre perso. Dans la version finale, si le cahier des charges est tenu, on devrait pouvoir trouver un générateur de quêtes aléatoires, qui prolongera d'autant la durée de vie. Je n'ai aucune idée de ce qu'il pourra valoir, mais disons que je fonde de bons espoirs sur lui. Pour le moment, il semble que chacun des protagonistes présents dans le jeu (j'en ai vu une trentaine) ait des choses à vous dire ou à vous faire faire.



▲

Réseau

Baldur's Gate oblige, il sera possible de jouer à Darkstone en collaboration en réseau local ou par Internet. Aucune idée non plus quant à ce que pourra être le nombre de joueurs.



Un produit français, monsieur !

Chose extraordinaire, un bref aller et retour dans les crédits de la bêta-version me laisse penser que ce produit est français. Bon, en fait c'est même certain, et si je n'ai jamais été un fan assidu de Diablo et de son genre " role/arcade " très personnel, j'attends quand même ce jeu au tournant, qui pourrait bien nous réserver quelques très bonnes surprises.

Bob Arctor



▲

Preview

STRATÉGIE 3D TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
ÉDITEUR 3DO
DÉVELOPPEUR
CYCLONE STUDIOS
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 99





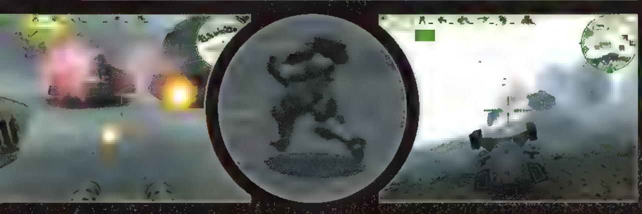
▲ Autre moyen de gagner des munitions, des réparations, des unités etc., ces bonus que l'on récolte.

Les bases, principales sources de production, sont inamovibles et font partie intégrante de la carte. Tout ce que l'on peut faire, c'est en chasser son occupant pour y produire ses propres unités. C'est d'ailleurs là toute l'essence ludique du jeu : progresser de base en base tout en défendant son acquis. ▼

Uprising 2
Lead & Destroy







Aux toilettes, je m'absorbe dans la lecture de " Télé 7 jours " qui remplit, avec une constance méritoire, son devoir de laxatif. Son fantastique courrier des lecteurs, avidement lu : " Que devient Linda McCartney ? " " Je suis scandalisée par la déprogrammation de La Clinique des Chrysanthèmes... ". J'apprends, plus loin, que le prochain sujet de l'émission de Canal+, " Cyber Culture ", sera la crise de créativité dans le jeu vidéo. Vous m'en direz tant. Je viens de finir la démo jouable d'Uprising 2 et en reste coi. Le principe reste strictement identique au premier, mais surtout le jeu a gardé ses défauts. Le principal changement tient dans l'ajout d'un didacticiel et d'une poignée d'unités. Merci, ils auraient pu sortir un add-on. Lead & Destroy sera aussi accéléré 3D, mais une version Glide d'Uprising existait déjà. Pour mémoire, et sachant que le premier Uprising n'a pas laissé d'impérissable souvenir, sachez que son principe pouvait être résumé à un Z en 3D, le but étant de piquer des bases à l'adversaire, tout en défendant ses propres bases. Un Battlezone, mais dans lequel on ne pouvait pas s'incarner dans toutes les unités. Le jeu se trouvait au croisement de deux genres : la 3D subjective (à la Quake) et la stratégie temps réel (à la Command & Conquer). Bref, me voilà bien dubitatif quant à l'intérêt d'en tirer une suite, aussi jolie soit-elle. Ce que nous voulons, ce sont de nouveaux jeux !

monsieur pomme de terre

Les Milia d'Or 1999
Prix spécial du public

Milia d'Or Awards

Depuis maintenant cinq ans à Cannes, les Milia d'Or récompensent l'innovation et la créativité des jeux et des produits interactifs du monde entier.

Décernés par un jury international d'experts, ils sont une référence internationale et une marque d'excellence.

... Et cette année, tout le monde peut voter !



Si vous avez un jeu, un titre multimédia ou un site web favori,

Faites le savoir, en votant sur www.milia.com/miliador

(du 8 janvier au 3 février 1999)

milia / milia games 99 - 9-12 février

LE MARCHÉ INTERNATIONAL DES PROGRAMMES INTERACTIFS

PALAIS DES FESTIVALS - CANNES - FRANCE

CÉRÉMONIE MILIA D'OR ET COCKTAIL D'OUVERTURE : 8 FÉVRIER 1999

BETA VERSION

APRÈS QUELQUES MOIS DE RETARD, CORSAIRS SE TROUVE DANS SA PHASE FINALE DE DÉVELOPPEMENT. UNE BONNE OCCASION POUR FAIRE UN POINT SUR CE JEU DE STRATÉGIE-GESTION QUI RAPPELLERA BIEN DES CHOSES AUX PLUS VIEUX DE NOS LECTEURS.



Corsairs

Bon, on l'a déjà dit et répété, alors du coup on n'en est plus à une fois près : Corsairs fait irrésistiblement penser au vieux Pirates de Microprose, sans pour autant être un plagia total. C'est ainsi que vous incarnez un capitaine au long cours ayant offert ses services à son pays, ce dernier étant à choisir entre la France, l'Espagne, l'Angleterre ou la Hollande. Mais que les choses soient claires, votre principale motivation restera quand même la gloire et la richesse personnelle. En fait, du moment que vous remplissez les missions que l'on vous donne, vous restez libre de vous enrichir comme bon vous semble. Le commerce est l'un des moyens les plus efficaces, et vous passerez donc pas mal de temps à faire des allers-retours entre les différents ports à transporter café, soie, bijoux, cuivre ou encore canne à sucre. L'autre moyen de se faire de l'argent consiste à attaquer les navires ennemis ou les pirates, afin de s'approprier leurs biens et leurs navires. Quant aux missions à remplir, cela ira de l'escorte de bateaux marchands à la recherche du repaire des pirates, sans oublier les combats navals ou encore la capture d'une personne précise ou d'une île.

Pour une fois, pirater est plus que recommandé

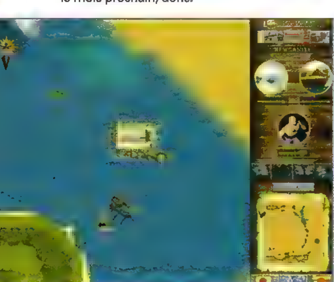
Puisqu'on en parle, chaque ville est composée de plusieurs bâtiments upgradables : la cale sèche (accès à de nouveaux bateaux), le phare (plus grande visibilité autour de la ville), la maison du gouverneur et la forteresse (meilleure défense pour la ville). Tout ça coûte évidemment un max de thunes, et gérer tout ce petit monde devient assez vite une tache ardue. Car si tout va bien, avec un ou deux navires, tout change dès que votre flotte commence à prendre de l'importance : il faut effectivement penser à plein de trucs en même temps, comme réparer les avaries des bateaux, remplacer les hommes tués et les canons détruits, faire du commerce pour gagner de l'argent, obéir aux ordres des gouverneurs locaux, mener de front les abordages (un mode abordage automatique est toutefois disponible), etc. C'est pourquoi Corsairs demande un certain temps de prise en main avant d'être maîtrisé. De l'aveu même des concepteurs, bien que cela soit techniquement possible, il sera difficile de posséder plus d'une dizaine de navires simultanément sous peine de saturation neuronale. Graphiquement parlant, les bateaux semblent réussis et assez détaillés, malgré leur petite taille (on voit les voiles monter et descendre, les boulets de canons soulever des gerbes d'eau lorsqu'ils tombent à la mer). Par contre, dommage que les villes et les îles rencontrées soient toutes identiques : cela donne un aspect visuel assez répétitif à l'ensemble. En mer, le paysage est agrémenté de quelques animations de baleines et de nuages (le sens du vent influe sur la vitesse de vos navires), histoire de distraire l'œil pendant les longues traversées. Bon, impossible d'en dire plus sans rentrer dans la phase de test, alors rendez-vous le mois prochain, donc.

Fishbone



▲ [illegible] être géré automatiquement mais pourquoi se priver des plaisirs d'un petit bain de sang







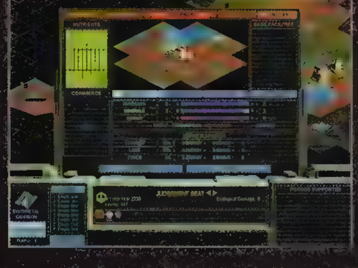
MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	STRATÉGIE-GESTION
ÉDITEUR	MICROIDS
DÉVELOPPEUR	MICROIDS
SORTIE PRÉVUE	FÉVRIER 99

Preview

CIVILISATION
PC CD-ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR
FIRAXIS GAMES
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 99



Alpha Centauri



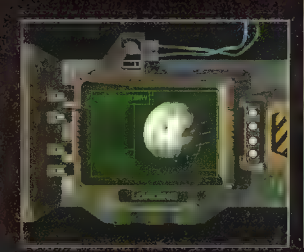


En voilà, une chose qu'elle est attendue pour avant la fin du siècle, et, par la même occasion, pour avant la fin du millénaire. Quelle classe ! Alpha Centauri montre le bout de son nez. Ça va en rassurer, des joueurs frustrés d'avoir tout découvert dans Civilization 1 et 2, et lassés de voir leurs niveaux technologiques supérieurs se dénommer "1", "2", ou encore "3". Alpha Centauri vous emmènera donc au pays magique de Kirk, Ripley et Dark Vador. Le pays où le rayon laser sent bon l'ozone, au petit matin sur la colline. Enfin, vous pourrez vous mettre à fouler de nouveaux territoires pleins d'extraterrestres prêts à être massacrés sous les puissants tirs de barrage de vos véhicules chenillés. Enfin, vous pourrez monter des chaînes de tanks, munis de tourelles laser et vous pourrez faire des recherches ultra-secrètes sur le prositroneur-désintégrant, avec lequel vous aurez l'occasion d'irradier votre voisin en faisant fi de la convention de Genèveuh...

Bien que la gestion de vos villes, de vos recherches, de votre population et de vos troupes soient très similaire à celle de Civilization, vous aurez accès à une multitude de nouvelles options de jeu, de nouvelles tactiques de combat, ainsi que de nouvelles unités. Le décor aura aussi pris un coup de jeune, puisque les reliefs feront une très nette apparition et ne se limiteront plus à quelques sprites posés ici et là, et imitant avec pudeur ce qu'il est commun d'appeler un massif montagneux. De plus, les ressources dont vous aurez besoin pour établir votre colonie seront beaucoup plus nombreuses. Ainsi, vous trouverez une variété de minerai allant du plus commun, comme l'or, au plus pittoresque, comme l'uranium. Pour faire dans le convivial, le tout sera jouable en réseau. La nouvelle frontière va vous être ouverte.

Pete Boule

SHOOT'EM UP SPATIAL
PC CD-ROM
ÉDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR
MAGENTA SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER







Eliminator

Quel odieux comportement : se livrer à des essais sur des prisonniers ! On n'avait pas vu ça depuis la Seconde Guerre mondiale. Vous servez l'humanité en vous ingéniant à trouver les dix mille manières de tuer un cafard. Mais, quand une espèce extraterrestre se met dans la tête de faire subir la même chose à des êtres humains, alors, là, c'est abuser ! Enfin, ils vous laissent une chance de vous en sortir. Si vous réussissez à passer les barrages d'armes et d'ennemis en tout genre peuplant les 8 niveaux, alors vous êtes libre. Vous pouvez à nouveau vous consacrer à la recherche des dix mille façons d'éliminer les cafards.

Vu comme ça, le challenge paraît simple. Mais les niveaux vous donneront bien des soucis. En dehors des nombreux ennemis et pièges qui s'y trouvent, vous aurez droit à la bombe à retardement et même à l'épreuve de passage. Tenez-vous bien, ça va speeder dur. Vous n'aurez le temps n'y de réfléchir, n'y d'admirer le paysage et les jolis effets lumineux que vous créerez. Ce jeu vous permettra de retrouver toutes les sensations du camé à l'adrénaline que vous étiez devenu lors de la sortie de WipEout. Alors, vous avez encore un mois pour vous remettre au yoga et éviter ainsi de finir hystérique accro au joystick. N'oubliez pas : les hôpitaux psychiatriques ne laissent approcher d'un ordinateur aucun de leur patient.



Kika

▲ La trentaine d'ennemis que vous trouverez sur votre chemin vous fera apprécier les plaisirs des grands feux de joie que vous ferez avec leur carcasse.





▲ Il n'a l'air de rien, comme ça, mais ce petit vaisseau deviendra costaud, parole de survivant.

SALON : LE GROSSTRUMPHUNDSHAFTGMBMESS DE DUSSELDORF



EXCLUSIF !

- La micro et les filles !
- La micro et la moto
- Les filles et la moto

DECALCOMANIES

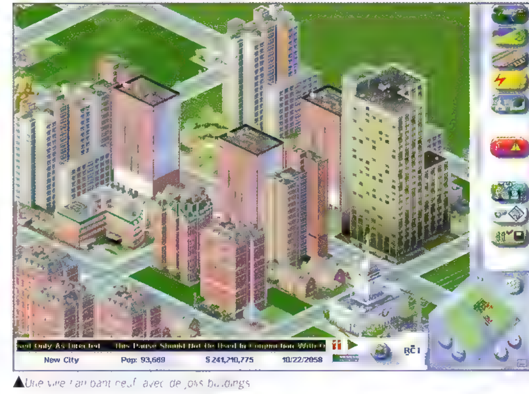
Les filles sur les moto !
14 IMAGES TERRIBLES DE FILLES AVEC DES MOTOS

N°XX - Mois 19XX - XX F - BOLOBOLO FB
BLA BLA BLA BLA BLABLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLABLA BLA BLA BLA BLA

L XXxX - ZZ -ZZ.ZZ F

L'informatique et les filles en moto
DES SENSATIONS HALLUCINANTES

CELA FAIT DÉJÀ QUELQUES ANNÉES QUE LA SOCIÉTÉ MAXIS S'ENDORT SUR SES LAURIERS. C'EST AINSI QUE NOUS AVONS PU ASSISTER À L'APPARITION DE PETITS JOYAUX TELS QUE SIM GOLF OU SIM COPTER, OU ENCORE LE TRÈS FLIPPANT SIM ANTS. HEUREUSEMENT, VOICI LE GRAND RETOUR DE SIM CITY.



▲Une ville flambant neuf avec de jolis buildings

Sim City 3000



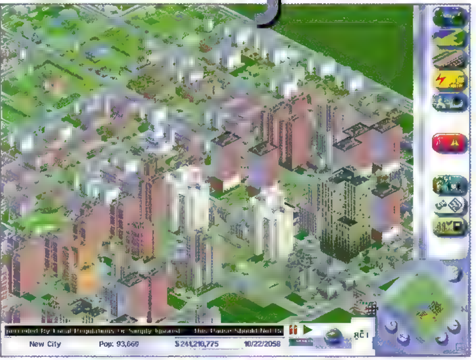
Sim City, pour ceux qui débarquent, aurait une bonne place dans l'anthologie du jeu vidéo. Sorti il y a plus de dix ans sur Atari et Macintosh, le premier titre proposait au joueur lambda de devenir maire d'une ville à construire lui-même. Le jeu est original, parfois même assez réaliste et il donne une idée de ce que pouvaient être les journées d'un officiel civil un jour de crise.

Les principes de Sim City sont assez complexes. Au début, on achète des lotissements que l'on attribue à différents secteurs d'activité, comme des résidences ou des complexes industriels et commerciaux. Avec les taxes commerciales et d'habitation, on se constitue un budget suivant la population locale qui, au fur et à mesure, ne cesse de croître et de demander des améliorations aux fonctionnaires municipaux.

Un moteur amélioré

D'un point de vue esthétique, nous sommes tous contents d'apprendre que Sim City 3000 est compatible avec les cartes accélératrices, on trouve même, dans la liste, les Voodoo 1 et 2. Du point de vue graphique, le type de construction par secteurs d'activité s'est encore accru, puisqu'on y trouve plus de 350 bâtiments. Du point de vue paysage urbain, les choses s'améliorent grandement : habituellement, on était obligé de faire passer des rangées de câbles électriques et leurs pylônes à travers les routes. Les raccords sont désormais invisibles.

Du côté des routes, on trouve un système de gestion de la circulation bien plus complexe que dans le précédent. Les voitures ne se contentent plus d'apparaître là où il y a des bouchons, mais bien en relation avec l'heure, le type de lieu et l'éloignement du centre-ville. De plus, on les voit s'arrêter pour laisser passer les piétons. Mais la voiture du citoyen lambda ne sera plus seule sur la route : on y verra des camions de pompiers, des flics patrouillant dans des zones chaudes ou encore des camions acheminant des marchandises.

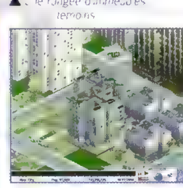


▲Une rangée d'immeubles témoins

Nouvelles donnes

Les rapports avec les voisins ont eux aussi été changés et introduisent quelques notions de diplomatie. On peut, par exemple, passer des contrats avec les cités avoisinantes. De plus, SC 3000 offre la possibilité de jouer sur un terrain réel, sur des zones qui ont été par la suite recouvertes par les grandes mégapoles. On trouve aussi des « Landmark buildings » représentant tous les grands bâtiments urbains mondiaux comme la Tour Eiffel, les grandes pyramides ou le Capitole de Washington.

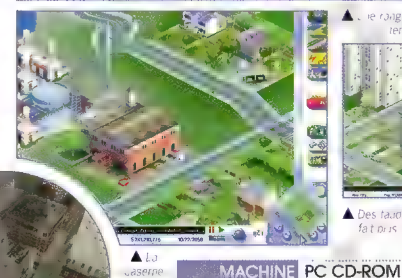
La gestion des comptes municipaux est encore plus détaillée, mais on devra faire gaffe à ce que l'on accepte ou pas : une simple délégation de jeunes enfants voulant vous faire signer une pétition contre l'illettrisme est susceptible de cacher un déficit budgétaire de plusieurs milliers de dollars par année. Il faudra donc être ferme et n'écouter que son Conseil municipal, et encore...


▲Des taudis comme on n'en fait plus (sauf à Clichy)

Nouvelle esthétique

L'interface a changé... en mieux. L'habitué y retrouvera ses repères, notamment dans le choix des lotissements accessibles par un clic droit sur la couleur. Malheureusement, contrairement à ce que beaucoup espéraient, Sim City 3000 n'est pas en 3D mais encore en sprites. Adieu donc le zoom fluide et la possibilité de tourner librement autour d'un point. C'est encore un relent de très basse technologique, que Maxis devra laisser tomber un beau jour. En conclusion, Sim City semble vouloir se succéder à lui-même.

Bob Arctor


▲La caserne des pompiers contiguë aux réservoirs municipaux

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	SIMULATION DE PROMOTEUR
ÉDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR	MAXIS ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE	JANVIER

Preview

COURSE ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR
ATTENTION TO DETAIL
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 99





Rollcage

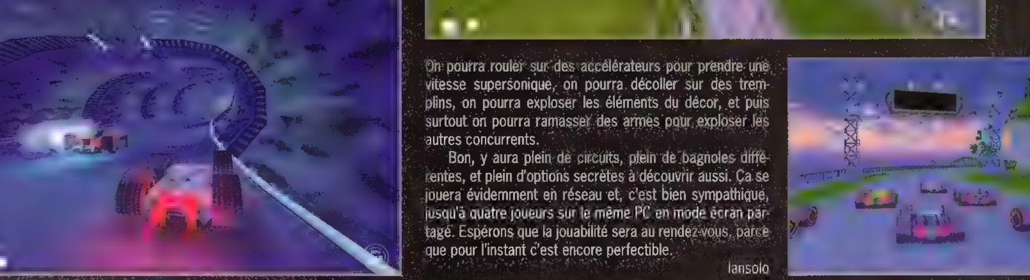
Schboing ! Je suis l'homme qui valait trois milliards. Héhé, trois milliards de quoi ? Je ne saurais pas vous dire, mais le fait est que je me la joue un max. Alors évidemment, quand je décide d'aller draguer la femme qui valait trois milliards, c'est pas au volant de la voiture de monsieur tout le monde que ça se passe. Ouah, ma caisse, c'est un véritable bolide de la mort qui tue ! Avec elle, je peux rouler n'importe où : sur la piste, hors de la piste, sur les murs, au plafond des tunnels, dans le décor... Ben ouais, je vais pas me gêner. Et puis si je me retourne, je m'en balance. Ma caisse, elle roule aussi bien sur le dos que sur le ventre. Haha, je suis trop puissant. Et puis je vous ai déjà fait le coup du bruitage super pourri quand je cours au ralenti ?

Avec Rollcage, Attention to Detail, l'un des studios de développement de Psygnosis nous concocte une course ultra-rapide dans la lignée de WipEout. Nous avons pu essayer une préversion. C'est du super speed, ou je m'y connais pas. Sur carte Voodoo 2, en mode Glide, on a rarement vu un truc aussi fluide. Tant qu'à faire, les programmeurs ne sont pas restés tièdes dans leur approche.

L'option split screen est toujours bienvenue pour s'éclater dans les chaumières. ▶

Les rollcages peuvent vraiment rouler partout. ▼





On pourra rouler sur des accélérateurs pour prendre une vitesse supersonique, on pourra décoller sur des tremplins, on pourra exploser les éléments du décor, et puis surtout on pourra ramasser des armes pour exploser les autres concurrents.

Bon, y aura plein de circuits, plein de bagnoles différentes, et plein d'options secrètes à découvrir aussi. Ça se jouera évidemment en réseau et, c'est bien sympathique, jusqu'à quatre joueurs sur le même PC en mode écran partagé. Espérons que la jouabilité sera au rendez-vous, parce que pour l'instant c'est encore perfectible.

Iansolo

Preview

PC CD-ROM
AVENTURE/ACTION
EDITEUR : CRYO
DÉVELOPPEUR : CRYO
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 99





Le gardien des ténèbres

Il était une fois, à une époque pas si lointaine que ça, un homme surprenant. Il vivait avec un vieillard dans une grande maison vide. Ce n'était pas un moine, même s'il portait la bure et la tonsure, c'était un parapsychologue. Pas le para du coin qui fait tourner les tables et effraie les vieilles dames, non, un para puissant possédant des sorts et lié à une organisation secrète. Dans sa vieille maison vide, il s'ennuyait un peu. Tout petit, il en avait chassé les poltergeists, alors il tournait en rond attendant des coups de fils mystérieux de son organisation encore plus mystérieuse. Jusqu'au jour où hop, surprise, la sonnerie du téléphone émit un bruit strident réveillant jusqu'aux âmes condamnées.

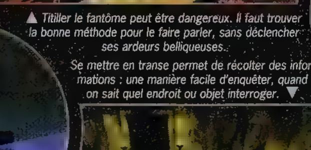
Et là votre première mission commence. En tout, vous aurez une dizaine de missions à remplir avant de parvenir au summum de votre carrière de chasseur de fantômes. Au programme, vous possèderez des sorts guerriers ou pacifiques pour détruire les esprits, leur parler et les renvoyer dans leur monde. Le scénario du jeu mélangera ainsi aventure et action, et vous vous baladerez dans des décors superbes autant réalistes que oniriques. Pour l'instant, le peu que j'en ai vu donnait surtout une idée des nombreux ennemis à détruire. Ils semblaient incroyablement résistants. On m'a rassurée en me précisant que leur IA n'était pas encore réglée.

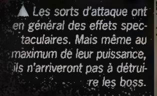
Les développeurs n'ont pas lésiné sur les effets spectaculaires : boules d'énergie, brumes et autres manifestations de l'autre monde seront intégrées dans le jeu, avec son et lumière. Et ce sera intéressant ? Mystère.

Kika

▲ Titiller le fantôme peut être dangereux. Il faut trouver la bonne méthode pour le faire parler, sans déclencher ses ardeurs belliqueuses.

Se mettre en transe permet de récolter des informations : une manière facile d'enquêter, quand on sait quel endroit ou objet interroger. ▼





▲ Les sorts d'attaque ont en général des effets spectaculaires. Mais même au maximum de leur puissance, ils n'arriveront pas à détruire les boss.



http://www.milia.com

milia games

February 9-12

C'est l'histoire d'un type plutôt sympathique qui raconte comment un simple voyage d'affaires sur la côte d'Azur a changé sa vie. Jeune développeur indépendant de jeux vidéo, il serait simplement allé à Cannes pour participer à un salon professionnel. Son stand lui aurait permis de rencontrer de nombreux éditeurs, pour finalement vendre son concept de jeu à l'un d'entre eux, et lancer ainsi sa propre société de développement. Aux dernières nouvelles, il aurait ouvert plusieurs filiales à travers le monde... Mais on raconte tant d'histoires, direz-vous...
Un tel salon n'existe pas.

Détrompez-vous.

Ce rêve est devenu réalité.

Son nom ? Le MILIA Games.

Le Milia Games est l'unique manifestation au monde qui décline toute la chaîne de l'industrie du jeu interactif : concepteurs, éditeurs, distributeurs, ainsi que les meilleurs spécialistes de la PAO et de la 3D. C'est aussi la toute première occasion de rassembler l'ensemble des professionnels du multimédia, des chaînes de télé jusqu'aux techniques d'animations, du cinéma aux nouvelles technologies.

Milia Games
L'événement où la réussite devient une histoire. Vraie.

LE MARCHÉ INTERNATIONAL DES PROGRAMMES INTERACTIFS

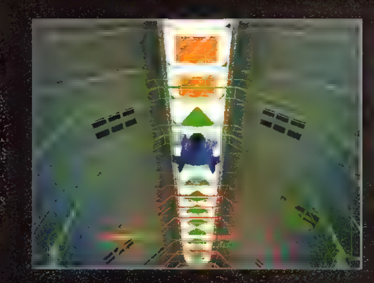
PALAIS DES FESTIVALS - CANNES - FRANCE

Pour plus d'informations sur le MILIA :
Contactez Anne-Marie Parent ou Ted Baracos
Tél. : 33(0)1 41 90 46 44 - Fax : 33(o)1 41 90 44 70

E.mail: 100321.1310@compuserve.com

Preview

PC CD-ROM
ARCADE
EDITEUR : PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR : PSYGNOSIS
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 99





Lander



Monsieur Gnosis, Monsieur Psy Gnosis fonde les plus grands espoirs sur son dernier rejeton : Lander. Enfin, plutôt Madame Psygnosis, tout le monde connaissant notre amie la chouette. Mais qu'importe ! Comme pas mal de softs en mal d'inspiration, Lander ne résiste pas à la grande mode du revival. Lander fait effectivement penser à des vieux trucs vidéo ludiques comme Lunar Landing, Thrust ou Gravitar. Vous vous souvenez ? Aux commandes d'un petit module spatial, il s'agissait d'alunir en douceur en luttant contre la gravité avec l'aide d'un simple réacteur. Tout bête, tout simple mais bien rigolo. Et ceci malgré le monochrome et la 2D. Aujourd'hui, la technique a pris le pas sur le fun, et Lander devrait frimer avec un moteur dernier cri en trois dimensions. Ouargl ! Des textures et plein d'effets graphiques classieux lui permettront de faire la bisque à ses ancêtres et nous entraîneront à la surface des planètes du système solaire pour une flopée de missions en tout genre. L'usage de la 3D aura une autre conséquence : le petit module sera bien plus dur à piloter que celui de Thrust. Après quelques dizaines de minutes avec cette preview, je me déclare tout à fait disposé à aller égorger le programmeur, où qu'il se cache. Il paraît donc tout indiqué, pour Madame Psygnosis, de refiler un bon coup de polish sur le gameplay de Lander si elle ne souhaite pas qu'il aille se crasher dans le cimetière des vaisseaux oubliés. Et ce n'est pas la mention dans le dossier de presse d'une version DVD qui le sauvera par ailleurs. Cette version DVD, tout à fait ubuesque, ne devait proposer que des scènes intermédiaires de meilleure qualité. Cayé, v'là que les éditeurs pètent les plombs à nouveau.

Iansolo



▲ Et oui, Lunar Lander, c'était ça !



▲ Lander comprendra une trentaine de missions scénarisées, qui se dérouleront à la surface de planètes et lunes du système solaire. Psygnosis se serait servi de relevés de la NASA pour modéliser les décors. Ça se voit pas ?

◀ Les conditions météorologiques variables devraient affecter le pilotage et la jouabilité. Euh, quelle jouabilité ?

Preview

SANDWICHAGE DE TERRORISTES NON-AMÉRICAINS
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR NOVA LOGIC
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 99





Delta Force



" Delta Force "... Grâce à cette formule magique, vous venez de faire hérisser les poils de tout bon terroriste qui se respecte et qui rêve de faire voler la Maison Blanche avec tout ce qui s'y trouve. Nova Logic sortira, au début de l'année prochaine, LE jeu de simulation de la Delta Force. Enfin, vous aurez l'occasion de parcourir des terres étrangères aux États-Unis, pour casser du rebelle (affreux communistes, vilains arabes, riches traficants de drogues, etc.). Enfin, vous pourrez taper l'incruste dans la villa d'un traficant colombien, pour le dessouder, lui et ses nombreux gardes du corps. Enfin, vous pourrez goûter aux délices du sniping, alors que vous pensiez qu'il s'agissait-là d'une exclusivité yougoslave. À travers tous ces agréments, vous vous glisserez dans la peau de l'un de ces agents d'intervention pour apprécier les plaisirs de la défense du territoire américain et de ses intérêts. Un certain nombre d'outils à l'usage rigolo seront mis à votre disposition. Ça ira du M-16 au Barret 82 en passant par la Minimi (qui est de fabrication belge, comme quoi, les Américains ne sont pas aussi renfermés qu'ils en ont l'air). Vous apprécierez les effets secondaires des multiples blessures par balle que vous infligerez à votre ennemi, et vous vous délecterez à le voir se contorsionner de douleur, en vous disant : " Mmm... Motion Capture ! " Et pour ne pas vous laisser complètement tout seul sur le terrain, vous pourrez aller au jeu de massacre à plusieurs, soit en missions coopératives, en simulation de tirs fratricides, ou en campagne Flag (le petit jeu rigolo dérivé du béret au prisonnier, très pratiqué en France, pendant l'Occupation), où le superman en treillis doit aller chercher le drapeau adverse sans se faire tuer... Y'a pas de mort inutile.

Pete Boule

Preview

PC CD-ROM
AVENTURE/RÔLE
EDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR WESTWOOD
SORTIE PRÉVUE EN FÉVRIER 99



Lands of Lore 3

La suite de Lands of Lore ne s'est pas fait attendre. Entre les quatre ans du numéro 2 et l'année du 3, il semble que la leçon ait été retenue. Ce troisième volet a été purgé de toutes les erreurs du second. Alors rassurez-vous, les acteurs maquillés façon carrousel de l'horreur et autres laideurs en tout genre ont disparu au profit de personnages animés en 3D. Vous allez avoir droit à une débauche de technologie 3D qui ne va pas pour autant trop démarquer cette version de la précédente. Car, le principal mot retenu pour la programmation du successeur a été «continuité». Niveaux du premier Lands of Lore, cartes et espèces du second seront habilement introduits dans le scénario pour rattacher les joueurs au monde déjà connu.

Le scénario paraît encore plus complexe que dans les autres volets. Vous êtes le fils du frère de l'oncle du père du roi. Non, je crois que j'ai ajouté un père en route... Enfin, vous êtes de la famille royale et, semble-t-il, le dernier descendant de la lignée. À vous le trône et les pépettes ! Mais avant de parvenir jusqu'à elles, que d'efforts à fournir, que de combats à livrer. Vous n'allez pas vous ennuyer. On m'a assurée que le vaste monde très vide de Lands of Lore 2 serait remplacé par un monde peut-être plus petit, mais plus animé. Voilà qui promet de nombreux rebondissements durant le jeu.

Là ne s'arrêtent pas les changements. Outre l'augmentation impressionnante du nombre de sorts, un système de guilde sera mis en place pour vous offrir plus de mini-quêtes et un moyen facile d'acquérir assez rapidement de l'expérience. La quête principale, elle, restera linéaire, mais vous pourrez vous balader dans le monde de Lands of Lore comme vous le désirez (revenir dans une même ville plusieurs fois de suite, passer son temps à parcourir les différentes régions...), et le jeu en sera révolutionné. Mais restons méfiants ! J'ai trop péri sur le 2 pour donner mon absolution comme ça.

Kika



Vous n'aurez toujours pas de compagnons pour vous aider à combattre, mais l'apparition de familiers devrait vous donner un coup de main. ▼

Les textures graphiques se sont multipliées comme les jeux de lumière. Adieu le triste monde de LOL 2 ! ▼







▲ Leurs gueules ne vous sont pas inconnues : les rulois esclavagistes n'ont pas été effacés de la carte. Ils sont toujours aussi difficiles à tuer.

Par Daniel Ichbiah

Nathan le guru

Les rois de France avaient leurs goûteurs de plats. Dans son bureau, Henry Ford avait 12 boutons reliés à autant de spécialistes capables de donner leur avis sur tout et rien. Le patron de Microsoft, par une nuit d'inspiration, s'est offert les services de Nathan Myhrvold. Le jovial barbu au Q.I. colossal possède des compétences reconnues dans des disciplines aussi variées que la physique quantique, la Formule 1 et la cuisine française. Cet esprit curieux, qui jadis fit de la recherche aux côtés de Stephen Hawking, est mandaté par Billou 1er pour réfléchir à l'avenir du futur. Et comme Microsoft vend ses logiciels par myriades, la dote est généreuse. La division Research que chapeaute Nathan se voit allouer 3 milliards de dollars par an !



Les PC destinés aux joueurs different de plus en plus des PC des entreprises. Il accueillent des cartes accélératrices de type 3Dfx, des cartes sonores avancées... Vous ne craignez pas une scission à long terme ?
L'évolution des PC est extraordinaire, car il n'y a pas plus exigeant que l'utilisateur à domicile. Il veut profiter de tout ce qui apparaît, en particulier le joueur ! Et c'est parti pour continuer. Mais je ne vois pas une scission s'établir. Les PC du monde de l'entreprise vont rattraper ceux du domicile, les utilisateurs non joueurs trouveront des usages à toute cette technologie.
Pour faire un recalcul sous Excel, une 3Dfx2 n'est peut-être pas primordiale...

Bon d'accord, l'utilisateur en entreprise n'a pas besoin d'autant de puissance ! Mais prenez le Mpeg... Il devient standard dans les PC domestiques pour les applications de vidéo. Eh bien, il va également devenir courant dans les PC de bureau car il va faciliter la vidéoconférence. Idem pour les caméras.

La caméra est vouée à devenir un accessoire standard des PC ?
Oh oui ! J'ai entendu dire qu'il y avait déjà 100 000 caméras sur le Web aujourd'hui. Les Webcams permettent d'abolir les distances et c'est nouveau. Aux États-Unis, il y a une mode en ce moment : un grand nombre d'écoles ont installé des Web caméras, afin que les mères puissent voir leurs rejetons dans la journée. Pour ma part, dans la maison que je me fais construire à Seattle, j'ai installé deux caméras. Ce soir, depuis ma chambre d'hôtel, je pourrai voir comment évoluent les travaux.

Tout le monde peut venir voir ce qui se passe chez vous ?
Ah, non, j'ai mis un mot de passe ! (rires)

100 000 mots de base et près d'un million d'axiomes

N'y-a-t-il pas un peu de Big Brother dans toutes ces caméras ?
C'est un débat fort intéressant. Il est probable que la majorité des gens ne souhaiteront pas qu'un tel système se généralise. Mais on peut voir un avantage à ces Webcams : dans un quartier où il y a beaucoup de délits, leur présence pourrait avoir un effet dissuasif, surtout si elles enregistrent en permanence ce qui se passe. Je ne dis pas que c'est souhaitable, mais peut-être que les habitants d'un tel quartier seraient disposés à abandonner un peu de vie privée contre plus de sécurité.

Cela ne vous inquiète que l'on puisse stocker tant de données, sur un individu, à tout moment ?
Tout dépend de l'usage qu'on en fait. Le côté positif va être la facilité d'accès à nos données personnelles. Le stockage des informations va coûter de moins en moins cher. Cela amène des applications assez extraordinaires. Bientôt, avec la reconnaissance vocale, nous serons en mesure de transcrire toutes nos conversations en texte. Une opportunité se présentera alors : pourquoi ne pas enregistrer toute notre vie ? Franchement, ce serait très peu coûteux et bien pratique. Si quelqu'un me dit : est-ce que tu as le

Myhrvold, de Billou

numéro de téléphone de Paul, et que je l'ai oublié, je pourrai lancer une recherche sur le fichier de ma vie personnelle et retrouver ce numéro !

Pas mal ! Quelle autre fonction est vouée à se généraliser ?

Le GPS est une fonction formidable pour pouvoir repérer où nous sommes à un moment donné. Au départ, seuls les militaires et les marins y avaient accès, mais très bientôt toutes les automobiles l'auront. Une entreprise de livraison pourra savoir où se trouvent exactement tous les colis qu'elle est en train de livrer à un moment donné. Et à une époque où il est devenu si facile de manipuler les images, les photographes de presse pourront prouver qu'ils étaient quelque part.

Il y aura du GPS dans les objets les plus divers ?

Il y aura des capteurs de position dans les objets les plus courants. Moi par exemple, j'aimerais pouvoir savoir à tout moment où se trouvent mes clés !... Je pourrai donc les appeler et elles me diront où elles sont.

Avec la montée de popularité du jeu Internet, est-ce que vous voyez arriver des PC optimisés pour le réseau ou des Netboxes adaptées au jeu ?



Pas sûr... L'avantage d'un PC multi fonction est que l'on peut tout faire avec. En général, les utilisateurs à domicile apprécient de faire plusieurs choses avec leur PC : écrire une lettre, calculer le montant des impôts, faire de l'imagerie digitale... Tiens d'ailleurs, bientôt, grâce à l'imagerie digitale, il sera possible de devenir l'un des personnages d'un jeu, pour de bon. Quant aux PC favorisant le jeu en réseau, ils seront similaires à ceux utilisés pour la vidéoconférence. Seules les armes vont changer.

Quelle est votre vision en matière de domotique ?

Jusqu'ici cela a bougé très lentement. En fait, cela fait bientôt vingt ans que j'entends dire que l'ordinateur va contrôler la maison. Pourquoi est-ce que cela n'avance pas plus vite ? C'est encore bien trop complexe à mettre en œuvre et c'est trop cher. J'en sais quelque chose : je fais construire ma propre maison avec de la domotique à base de PC, et ce n'est pas de la tarte. L'autre solution, c'est de faire comme Billou en faisant développer un système spécial pour la maison, mais alors, dans la pratique, c'est encore plus complexe. Mais pour ce qui est des PC, la technologie semble évoluer et ce n'est plus qu'une question de temps - d'ici cinq à dix ans, les gens utiliseront couramment des PC pour contrôler leur maison.

Quel sera le facteur clé ?

Le contrôle à distance. À terme, tout ce qui est électrique pourrait avoir l'équivalent d'une adresse IP (Internet). Il sera possible d'éteindre une ampoule à Seattle, alors que l'on est sur les Champs-Élysées à Paris.

Microsoft travaille sur l'argent électronique, que pouvez-vous vous nous dire à son sujet ?

Je ne suis pas d'accord avec ceux qui disent que l'argent électronique va remplacer le cash. Ce n'est pas si sûr, parce que les gouvernements sont lents à réagir. En tout cas, pour que cela survienne, il faudrait introduire un élément rendant cette nouvelle monnaie beaucoup plus attrayante que l'actuelle. Je pense que la monnaie intelligente pourrait faire une percée : vous pourriez envoyer une somme d'argent à votre fille en indiquant qu'elle ne peut fonctionner que pour acheter des livres, pas pour des canettes de bières.

Pour en revenir aux jeux, comment voyez-vous le genre évoluer ?

Il y a encore beaucoup à faire pour améliorer les jeux sur PC : tant que les jeux ne ressembleront pas à la réalité, il y aura encore beaucoup à faire. Au niveau graphique, le progrès potentiel est illimité, du moins jusqu'à la réalité virtuelle.

Quels types d'applications voyez-vous se développer en réalité virtuelle ?

Hmm... La question est très vaste... (il réfléchit, puis sourit). Par exemple, une fois que l'intelligence artificielle sera suffisamment bonne et la réalité virtuelle bien au point, la profession la plus vieille du monde deviendra du logiciel !

petites annonces

VENTES PC

Dép. 09. Vds Pentium II 300 et 333, carte son maxi Sound Home Studio 2 avec logiciels. Tél. : 05 61 67 70 00 après 19h ou 06 81 30 27 30. Vds Windows 95 + licence.

Dép. 13. Vds P200 MMX complet : 2800F. Carte 3Dfx2 12Mo : 600F. Tél. Patrick au 04 42 03 62 77.

Dép. 13. Vds P166MMX 16Mo RAM DD 2,5Go CD 12X écran 14" carte graphique 2Mo HP 50W + jeux et logiciel. PC ss garantie, prix : 5000F en excellent état. Tél. : 04 42 88 05 43.

Dép. 16. Vends processeur Pentium II 233MHz entre 600 et 700. Laisser message au 06 86 04 48 20.

Dép. 25. Vds carte Mystique 4Mo, Matrox M3D cartes mère FX&TX évol à 200MHz et 233MHz MMX, carte son audio Excel, CPU 75MHz Intel Pentium, prix à débattre au 03 81 53 10 65. Cherche 17", 64Mo SDRAM PC100.

Dép. 27. K6 233, cm 1Mo cache + AGP, Mysique 4Mo, HD 4Go, SDRAM 80Mo, SB64, HP 120W, CD 24X slot in, bt moy ATX, Win98, jeux : 4000F à débattre. Vente séparée si possible. Avec écran 17 + carte réseau : 6000F à débattre. I740 : 350F. Florian au 02 37 41 89 47.

Dép. 31. Vds Pentium II 300 : carte mère Abi BX6 64Mo SDRAM à 100MHz, DD 1,6Go IBM, SB16, CD 24X, 3Dfx2 12Mo, Ai expert@work AGP, carte réseau PCI, modem 56K, écran 15", clavier, souris, joypad, 2x80Watts : 7500F. Clément au 05 61 58 14 96.

Dép. 37. K6 225 64Mo DD 4,3Go CD 16X Goldstar carte vidéo Matrox Mystique 4Mo + 3Dfx carte son SB16 PnP moy our jeux et logiciels : 5500F. Demander Grégoire après 18h30. Tél. : 02 47 42 27 33.

Dép. 42. Vds PC 233 MMX 64Mo RAM carte 3Dfx écran 15" modem US Robotics 56000 BPS joypad enceinte micro souris clavier avec jeux et utilitaires + Amiga 500 + jeux 5500F. Tél. entre 18 et 20 heures 04 77 81 32 99.

Dép. 52. Vds microprocesseur Intel Pentium 166 : 400F et Intel Penium 166MMX : 450F. Tél. : 03 25 56 43 62.

Dép. 54. Vds carte S3 Virge GXTV 3D AGP 4Mo. Tél. : 03 82 46 27 80, demander Francis.

Dép. 64. Vds pack Modem US Robotics 56000 x2 et V90 état neuf 750F, CPU P2 266MHz (overclocké à 300) 800F et carte AGP Cirrus Logic 4Mo 150F. E-mail : bedu@iutbay.univ-pau.fr. Tél. : 06 82 60 47 84.

Dép. 67. Vds Pentium 166 + 32Mo RAM, DD 2,1Go SB 16 + HP, CD 12X, Matrox Mystic 2Mo, Publisher, Excel + utilitaires + jeux : 3500F. Tél. : 03 88 06 01 51 Etienne.

Dép. 73. Vds Pentium 133 16Mo RAM DD 540Mo carte vidéo Virge 4Mo scanner Actown carte 3Dfx Monster 3D CD 24X carte réseau carte SCSI écran 15" prix : 6000F appeler au 04 79 35 59 12.

Dép. 75. Av urgent PII 233 + QDI Legend V 440LX + 64Mo SDRAM + DD 3,2Go + ATI expert@play 8Mo AGP + 3Dfx PCI + cs AWE64SE + CD 32X + écran 15" Panasonic le tout : 7500F. Contacter Sébastien au 06 82 63 85 39 après 19h.

Dép. 75. PC 350MHz ! ! cm bus 100MHz 32 SDRAM à 100MHz carte vidéo 4Mo AGP CD 32X DD 1,7Go carte 3Dfx 6Mo Win98 Pack office pro97 carte son 3D garantie 1 an (le tout). Prix : 4900F. Tél. : 06 13 73 33 46.

Dép. 75. Vds PC complet : K6 233, DD Quantum 2, 5G, 32Mo SDRAM, CD 12X, SB32, 3Dfx, Mystick, moniteur 15" Smile. Le tout pour 3500F. cuercruysse@lemel.fr.

Dép. 75. Vds portable P100 DD 800Mo RAM 16Mo + CD 24X ext. + modem 33600 Bps ext. + logiciels préinstallés. Prix : 7000F à débattre. Tél. : 06 13 08 56 51.

Dép. 75. Vds P233MMX, 24 Mo RAM, carte mère Asustx97, DD 1,0Go, CD 8X, Stbtrio64, jeux opt + SB16 : 2000F. Tél. : 01 42 22 54 33.

Dép. 75. Vds P133, cm Intel P200, 24Mo EDO, DD 405Mo, S3Virge 4Mo, CD 24X, cs comp. SB16, 15p S-VGA, clavier, souris,...Jonathan 06 86 24 75 51 . Prix : 3000F + vds tél. portable Sharp + housse + mobicarte 450F.

Dép. 75. Vds K6-2 350, carte mère ATX Asus P5A, carte son PCI, 64Mo PC100, Fireball El 5,1Go, CD Pioneer 36X, Riva 128 AGP, clavier, souris Microsoft : 4800F (garantie 10 mois). Tél. : 01 46 12 09 69 ou 06 12 36 43 57.

Dép. 77. Vds Pentium 200MMX ATX, 32Mo SDRAM, 1Mo cache, CD 24X, cp SB, 4,3Go, Ati Xpert Play 4Mo AGP, écran 15" : 4990F. Vds carte mère socket 7 : 490F. Vds S3 Virge 4Mo PCI : 290F. Tél. : 01 64 05 21 55 après 19h.

Dép. 77. Intel P166, DD 1,2Go, 3Dfx, 32Mo RAM, SB16 PnP, HP, Windows 95, Office 95, jeux, Modem Olitec Self Memory 33600, imprimante couleur Lexmark, scanner SCSI, écran 14" : 6500F. Tél. : 01 64 33 85 89 ou gied64@club-internet.fr

Dép. 77. Vds Pentium 200MMX ATX, 32Mo SDRAM, 1Mo cache, CD 24x, cp SB, 4,3Go, ATI Xpert Play 4Mo AGP, écran 15" : 4990F. Vds carte mère socket 7 : 490F. Vds S3 Virge DX 4Mo PCI : 290F. Tél. : 01 64 05 21 55 après 19h.

Dép. 77. Vds Matrox Mystique 4Mo : 300F. 2x8Mo RAM EDO : 150F. CPU P90 : 100F. Game Gear Sega + jeux + batterie + sacoche : 500F. Tél. : 06 12 82 21 02.

Dép. 78. Vds Riva TnT 16Mo PCI Diamond Viper 550 neuve : 1000F à débattre. Maxi Gamer Phoenix 3Dfx Banshee 16Mo PCI : 800F tbe. Contacter Sébastien au 01 30 52 07 83 ou e-mail : sebcar@aol.com

Dép. 82. Vds modem externe Olitec vocal 33600 fax modem répondeur enregistreur minitel prix 500F. Tél. le soir 05 63 30 13 44, demander Claude.

Dép. 83. Vds P200 MMX CD 24x, 64Mo EDO, Stb Velocity 3D, 3Dfx, s. blaster 16 vibra, HP 1Go2, 14", nbx jeux et utilitaires récents 6500F. Tél. : 04 94 44 40 98 après 19h.

Dép. 83. Vds graveur Philips CDD 2600 (2x/6x) état neuf + logiciels + câbles + contrôleur PCI ultra SCSI Advansys (sous garantie). L'ensemble : 1800F. Brabus01@usa.net

Dép. 84. Vends Mystique 2Mo 250F, lecteur de CD 8X 200F, moniteur 14" 1100F, demander Sylvain au 04 90 26 02 38.

Dép. 88. Vds joypad microsoft 6 boutons 150F, carte S-VGA 1Mo, 70F, carte son + HP 150F, clavier 105 t 50F, écrire à Richardot Pierre Urps Chemin Granges Puton, 88 200 Remiremont. Tél. : 06 11 66 28 60.

Dép. 91. Urgent ! Stop affaire ! Vds P200MMX + cm Asus P55t2p4 + 32Mo EDO + Matrox Mystique 4Mo + DD 2,1Go + SB16 + CD Sony 16X + l'excellent écran Sony 15SF2 + HP120W + Win95 + Office97 : le tout 5500F Demander Richard au 01 69 07 04 22. Dép. 92. Vends Maxigamer 3Dfx + jeux : 450F. Tél. : 01 47 09 65 04. Demander Paul.

Dép. 93. Vds Pentium 200, 80Mo EDO, DD 2,1Go, carte son SB AWE 32, carte vidéo Matrox Mystique 4Mo, CD 8X, écran 14", souris, clavier tbe : 5500F. Tél. : 01 49 37 01 15. Demander Thierry.

Dép. 93. Imprimante Canon BJC-80 (portable) neuve 1000F. Scanner HP Scanjet5p couleur sans carte SCSI 800F. Filtre écran neuf : 150F. Tél. : 01 48 66 41 53.

Dép. 94. Hé ho, je vends un lect Cd 6X : 100F, un DD de 340Mo 200F, un volant + pad Thrusmaster Formula 1 : 800F, carte son SB 64 AWE : 350F. Tél. à Gilles au 01 46 77 85 77.

Dép. 94. Vds Pentium 200MMX, 64Mo SDRAM , carte 3Dfx, Mystique 2Mo, Sound Blaster 64 se, DD 1,6Go, CD 24X, carte mère TX97E pour 5500F (à débattre). Demander Xavier au 01 43 78 99 39. E-mail : leonx2x@hotmail.com

Dép. 94. Vends Pentium 200MMX + carte mère TX 512Ko 64Mo RAM + CD 24X + carte son crystal + Ai Work 4Mo + disque 4,3Go + rack + tour 5 places 300Watts + l. disquettes + carte SCSI + graveur 2X6X + écran 17" + clavier Windows + souris Logitech. El : 06 14 02 64 39.

Dép. 95. Vends Maxigamer 3Dfx2 12Mo 700F. Xwork Ati 4Mo SGRAM 300F (AGP). K6-2 3D 300MHz prix marché - 100F CD Asus 34X 300F sur Paris uniquement. Tél. : 01 34 68 77 98 après 18 heures.

Dép. 95. Vds P150 + 16Mo RAM + DD 1Go + TX-Pro + cv 2Mo + CD 16X + écran 14" Ne + SB16 + enceintes 2x80W + moyen tour + clavier + souris + 3,5" : 2990. Tél. à Cédric au 01 34 43 54 42.

Dép. 95. Vds c. son Maxi64 Home Sudio 2 neuve (notices et boîte) car double emploi : 590F, modem Olitec 33,6 Seflmem : 290F, carte fille gen. Midi Roland : 200F, tél. à Jérémy : 06 86 80 19 48.

ACHATS PC

Dép. 16. Cherche graveur CD à bas prix. Contactez-moi au 05 45 69 76 51 après 18h. Demander JB.

Dép. 49. Recherche CPU 200 ou 233MMX. Contacter Samuel au 02 41 51 83 94.

Dép. 62. Recherche carte mère Asus P2B 440BX moins de 1000F + processeur K6 300MHz MMX aux alentours de 1000F + graveur 4X12X SCSI ou moins entre 1000F et 1500F. Demander Cédric au 03 21 86 25 64 ou au 06 86 07 98 55. Merci.

Dép. 77. Recherche tablette graphique urgent, vds 2x 16Mo EDO 200F. Cédric au 01 64 38 06 64, cedoch@hotmail.com

Dép. 92. Recherche Zip ou Jazz (1 ou 2Go), externe ou interne. Prix à débattre. Demander Gabriel au 01 47 61 04 36.

CONTACTS PC

Dép. 99. Ado débutant en programmation cherche prof-programmeur pour lui apprendre. Cours gratuit par mail. Contacter Fabrice à killer3@caramail.com. Merci.

VENTES DIVERS

Dép. 13. Vds HP48 GGX 128Ko + câble PC + logiciels Phys, Chimie, Maths pour réussir au Bac (mension assurée ! !) et logiciel de connexion. 1200F à débattre. Tél. à Julien au 04 90 42 11 70. Vds HP cause Fac de droit...

Dép. 13. Vends Moto Yamaha DT50 vitesse automatique année 94 7200km plaquettes neuves 5000F. Tél. : 04 42 50 13 96 après 19h.

Dép. 14. Vds, pour collectionneurs, Supergraph PC Engine + jeux. Faire offre à Seb au 06 12 80 11 59.

Dép. 42. Vds Super Nintendo + 2 manettes + 1 manette turbo + jeux + 1 adaptateur tbe. Tél. : 04 77 93 19 43.

Dép. 60. Vds Super Nes 16 bits + 3 manettes + Super Game Boy + Nintendo Slope (canon) + jeux. Prix : 850F à déb. Tél. : 03 44 46 87 63 e-mail : yvaine@europost.org

Dép. 75. Vends TI-92 II (256Ko de mémoire) avec câble de liaison PC. Etat quasi neuf. 1300F à débattre. Demander Marc au 01 43 70 03 31.

CONTACTS DIVERS

Dép. 33. Recherche personne qui fut fana de dance de 93 à 95 pour trouver titres : Beatbox-da. Blitz-loft-keymotion et C+ contact avec personne ayant gardé trace classement M40-maxidance. Tous en boîte ! Tél. Julien au 05 56 47 82 72.

JOBS

Dans le cadre du développement de son activité éditoriale lié à l'acquisition récente de nouveaux studios, Eidos Interactive France recherche :

- Un(e) chef de produit. De formation marketing ou communication, son expérience minimum d'un an à un poste identique ou similaire dans l'industrie du jeu vidéo lui a permis d'en connaître tous les acteurs. Il (elle) maîtrise toutes les techniques de marketing et de communication et possède une connaissance approfondie des media. Une «culture jeux vidéo» de longue date garantit son affinité et la parfaite compréhension des produits dont il (elle) aura la charge. Anglais indispensable.

- Un(e) attaché(e) de presse : de formation EFAP ou similaire. Pour prendre en charge les relations avec la presse spécialisée jeux vidéo, une connaissance poussée des jeux sur PC et consoles est nécessaire. Anglais indispensable.

Veuillez envoyer vos CV à : Eidos Interactive France, Florent Moreau, 6 bld du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex. + 33 01 41 06 96 70

Dép. 78. Lankhor recherche programmeurs PlayStation/PC et chef de projet pour jeux vidéo. Contactez-nous au 01 30 57 50 61. Mlankhor@worldnet.fr.

Dép. 78. Jeune homme, 20 ans, cherche emploi dans l'informatique en région parisienne. Contacter Vincent au 01 39 19 64 97 ou gobjeanm@club-internet.fr.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 6 bis rue Fournier, 92110 Clichy.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 100 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES


LA COMÉDIE À 200 km/h
AVEC SKYROCK
EN VENTE EN VIDÉO DÈS LE 8 JANVIER
TAXI MARSEILLE
TAXI
COMEDIE
SKYROCK
LUC BESSON présente un film de GÉRARD PIRÈS
STEREO
TF1 VIDEO
LUC BESSON PRESENTE UNE PRODUCTION ARP SAMY NACERI - FREDERIC DIEFENTHAL - TAXI
UN FILM DE GERARD PIRÈS - MARION COTILLARD - MANUELA GOURARY - EMMA SJÖBERG - BERNARD FARCY
MUSIQUE IAM SCENARIO LUC BESSON
ARP SELECTION
LULULOLO © CARACTERES 1997
© 1997 ARP - TF1 FILMS PRODUCTION - LE STUDIO CANAL +
LULULOLO © CARACTERES 1997
ÉGALEMENT DISPONIBLE EN LASER DISC ET DVD VIDÉO
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
TF1 VIDEO



et une année 1999 pleine de sensations à tous ses lecteurs















PSYGNOSIS™

www.psygnosis.com